#311

PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

MAAK KANS OP EEN SEAGATE GAME DRIVE VOOR PS4



WWW.PU.NL
JAN 2020
BP € 5,50
8 718226 107312 02001

DRAGON BALL Z KAKAROT

DE REDACTIE BLIKT TERUG OP GAMEJAAR 2019 • WAT IS ONZE GAME OF THE YEAR? • MOOISTE PS4-GAME OOIT: GHOST OF TSUSHIMA • REVIEWS POKÉMON SWORD & SHIELD EN STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

RESHIFT

IT'S ALL IN THE GAME









LEKKER STREAMEN

We hebben weer lekker veel gespeeld de afgelopen maand. Zo zijn Wouter en Lucas – nog stééds – bezig met de speedrun van Zelda: Ocarina of Time. Daarnaast schoten we met scherp in onze Nacon-streams en waren we live vanaf Heroes Dutch Comic Con om naar langslopende cosplayers te zwaaien en een paar potjes Borderlands 3 te spelen. Lachen toch? O, en natuurlijk speelden we Death Stranding voordat deze echt uit was. Service van de zaak!












Pag. 020


Pag. 022



Pag. 024


Pag. 054


Pag. 062

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST






COLOFON
POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Jacco Peek, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doëtinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 10 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

GEEF 2020, NU!



Aan het eind van het jaar gaan we uiteraard terugkijken op wat we allemaal hebben meegemaakt en hebben gespeeld dit jaar. Ook zelf ga je dan even reflecteren op het afgelopen jaar, en dan kan ik eigenlijk niet anders dan concluderen dat het eigenlijk een tamelijk suf jaartje was. De PlayStation 4 en de Xbox One zitten een beetje aan het einde van hun 'life span', de Switch en pc kabbelen lekker verder en Google Stadia lijkt vooralsnog op een nat scheetje. Hebben we dan helemaal geen vette games gehad? O ja zeker, maar ik denk wel dat we elkaar best recht in de ogen kunnen kijken en kunnen zeggen dat we het niet nog jaren gaan hebben over het 'gamejaar 2019', toch?
Dus laten we dan vooral beginnen met vooruitkijken, want 2020 gaat qua titels natuurlijk heel erg fijn worden met rammers als Cyberpunk 2077 en The Last of Us 2, maar we krijgen ook een verse generatie aan consoles! Daarnaast neemt het streamen van games in 2020 echt een vlucht, met niet alleen Stadia (dat een beetje een valse start heeft gemaakt), maar ook met Shadow (dat officieel gaat landen in Nederland) en natuurlijk xCloud van Microsoft. Het wordt sowieso een heel interessant jaar, let maar op... Echt hoor, eentje waar we over twintig jaar nóg over lullen. ● *Martin*



HARIGE VRIENDJES!

Ondertussen...



Jurjen

Was deze maand...

...op de Comic Con in Utrecht, waar mijn zoon Samuel (links op de foto) spontaan besloot mee te doen aan het Smash-toernooi aldaar. Helaas niet gewonnen, maar hij had de game dan ook al een tijdje niet gespeeld.



Ed

Zat deze maand...

...net als vorig jaar in de Black Friday-massagestoel. Als die stoel nou eens permanent bij ons op kantoor zou staan, zou ik misschien niet meer dagelijks als een gebroken man terug naar huis hoeven te strompelen.



JJ

Baalde deze maand...

...omdat het dit jaar niet lekker loopt in FIFA 20. Nu ben ik op zoek naar een nieuwe bril, want het matige spel ligt natuurlijk niet aan mij.



Wouter

Stond deze maand...

...weer op de main stage van Heroes Dutch Comic Con, hopend dat het Brainpower, Ian Ziering en Evanna Lynch niet opviel hoe onberoemd ik ben.



Martin

Mocht deze maand...

...met dit krekelbeest op de foto. Ik blij, krekelbeest blij, iedereen blij.



Eelko

Is deze maand...

...tijdens Frozen II in slaap gevallen. Volgens mijn dochter zorgde ik met mijn oorverdovende gesnurk voor een extra klankdimensie tijdens de nogal hysterische zangpartijen.



Florian

Presenteert deze maand...

...vol trots mijn twee nieuwe polydactyl Maine Coon-kittens, genaamd Nychi en Amiga. Ik heb nu dus in totaal vijf poezenmormels door m'n huis lopen! Gotta love 'em!



Graddus

Twijfelde deze maand...

...of ik 50 of toch 100 kilo chocolade zal eten met kerst. Ach ja, na alle rollades, reebouten en runderragout kan dat er ook nog wel bij!



Raf

Dacht deze maand...

...gewoon lekker te kunnen werken én op de kat van de buren te passen. Verbazingwekkend hoeveel sneltoetsen dat beest 'toevallig' indrukt.



Samuel

Kocht deze maand...

...nog nooit zo weinig tijdens Black Friday: slechts één nieuwe controller. M'n vorige tweede controller doet het al een tijdje niet meer, dus nu kan ik tenminste weer door m'n maat Ido worden ingemaakt met Soulcalibur VI.



Dennis

Kreeg deze maand...

...dit enorm toffe presentje van Eelko: een soort hoorspel van Star Wars uit 1977 op vinyl! Nu nog een platenspeler (euh, Eelko...?).



Tjeerd

Heeft deze maand...

...een supertof handgemaakt T-shirt gekregen van huisdesigner Rozenbeek. Want als de Wonderspons iets krijgt, wil ik ook wat hebben natuurlijk!

Wordt vervolgd...

GEZELLIGHEID

Terwijl jij met je luie reet in je eigen viezigheid lag te niksen, ging het werk hier gewoon door. Al die games moeten toch door iemand worden gespeeld! Desondanks was er zo nu en dan ook tijd voor de broodnodige afleiding. Kijk en geniet mee!





Tjeerd was met Martin naar België om het land te annexeren. Dat is niet gelukt, een lauwe kipnugget scoren bij de Hapjes Time dan weer wel. Ook lachen.



Deze supertoffe én erg smakelijk taart kregen we opgestuurd door M.H.TH.N.O.P.Q. Hopman, oftewel Mano, die ons in de vorige Yo!Post! vroeg een ontbrekende editie PU op te sturen. Mano is ook een held.



Dennis houdt van koffie, bijna net zo veel als van zwarte T-shirts. Dennis vind je dan ook vaak bij de koffieautomaat. Hier een foto van Dennis na zeven bakkies en klaar om de achtste naar binnen te gieten.



Ed, nadat-ie hoorde dat we het vieren van zijn 25-jarig jubileum wéér hebben uitgesteld.



Martin ging laatst een 'ommetje maken'. We zijn 'm al een aantal weken kwijt. In het laatste bericht dat we kregen stond dat hij een brug aan het bouwen was. Oké, is goed.



Helaas heeft-ie niemand meegenomen naar Spanje.



Streamer/influencer Kim aka xSyoss ging op de foto met Martin, Yarasky en Tjeerd, hier nog vrolijk lachend. Ze hebben nog geen idee dat xSyoss ze later volledig naar de puinpoeier schiet in Borderlands 3.



Dit is Niels (rechts dan hè, die andere ken je). Niels is al twintig jaar abonnee. Niels is een held.



Ook dit jaar hebben we weer een berg toffe spullen verzameld voor onze inmiddels wereldberoemde Sintstream. Hoeveel het dit jaar oplevert (voor Stichting KiKa) is nog effe afwachten, maar we hopen weer records te breken!

- Half november is Stadia uitgekomen, Googles eigen streamingdienst waarmee je met alleen een internetconnectie kunt gamen.

- De hele wereld hield z'n adem in om te kijken hoe de prestaties van de dienst waren.

- Er zijn inmiddels een paar gamers gestikt omdat ze hun adem te lang inhielden.

- Daarnaast moesten mensen die een Founder's Edition hadden besteld wachten op een speciale code die maar niet werd opgestuurd.

- De prestaties waren bovendien erg wisselend. Als je midden in je sprong met Lara Croft een kopje koffie kunt zetten voordat je weer neerkomt, kan dat enige irritatie opwekken.

- Zeker als je maandelijks een tientje neerlegt en daarnaast ook nog eens 60 euro voor de game zelf.

- Tja, als je dan toch 70 euro neerlegt om genaaid te worden, dan kun je beter naar de hoeren gaan. Dan kun je in elk geval zelf kiezen of het zuigt of niet.

- Dit seizoen was er op de redactie elke vrijdag vóór een Formule 1-race een F1-stream waarin redactieleden elkaar het snot voor de ogen proberen te racen.

- Dat wakkert bij iedereen ranzige competitiviteit aan. Zeker bij Tjeerd, die zelfs in de bus vooraan gaat staan, zodat-ie als eerste bij de plek van bestemming aankomt.

- Toen zijn tijd bij de kwalificatie werd ingehaald, vertrouwde hij het niet en kwam hij erachter dat onze salesman Ivar een paar assists had aangezet.

- De lange sliert was de rest van de middag chagrijnig, omdat bleek dat de rest het alleen maar grappig vond dat hij aan het verliezen was.

- De week daarna liet Lucas tijdens de stream een video zien met een interview dat-ie had gehad met Formule 1-coureur Lando Norris.

DE SLECHTE INVLOED VAN DRAGON QUEST
FRUITMACHINES MAKEN JE RIJK!

Als er wordt gesproken over gokken en verslavende elementen in games, wordt er al snel verwezen naar de lootboxes in grote games van 'gemene' bedrijven als EA en Activision. Terwijl ik laatst toch op een fraai (nou ja ...) stukje gokpromotie stuitte in een game van het 'onschuldige' Square-Enix.

door: **Jurjen**

Samuel, niet die ene van de PU maar mijn zoon van dertien, was laatst in een casino. Daar had hij wat geld vergokt, "maar ik begrijp er niks van", verzuchtte hij. "En als je genoeg munten hebt kun je bij de balie allemaal vette goodies kopen." Dat was in Dragon Quest XI S op de Switch. En net als in elk Dragon Quest-avontuur dat ik me herinner, bereik je ook in XI S met je reisgezelschap op een gegeven moment een casino waar je inderdaad heel toffe wapens en andere gear kunt kopen – mits je er genoeg munten voor hebt gewonnen.

Apart

Ik legde Samuel uit hoe een casino precies werkt. We begonnen met een afspraak over het te vergokken bedrag: 500 munten. Het leek me wijs te beginnen met blackjack; een spel met lage inzet, een redelijke kans op (kleine) winsten en toch nog enig vereiste van skills en inzicht. Maar toen we daar de eerste 100 munten vrij kansloos hadden vergokt, stapten we over naar de fruitmachines. Daar bleek iets aparts mee aan de hand. Terwijl gokkasten in de werkelijkheid zo staan afgesteld dat ze meer nemen dan uitkeren, was hier duidelijk het omgekeerde het geval. Maar dan keer tien. De barretjes, verdubbelaars en gratis extra speelbeurten bleven maar vallen. Viel er eens een bar net niet op lijn met twee anderen, dan draaide de fruitkast hem soms spontaan eventjes terug. Bam, weer 1000 munten erbij!

Verslavend

"Ik kan me voorstellen dat mensen hier verslaafd aan raken", zei Samuel met een glinstering in zijn ogen terwijl hij nog maar eens op het knopje drukte. Een halfuur later stonden we niet berooid buiten, zoals mij die paar keren was gebeurd toen ik een écht casino bezocht, maar hadden we zo'n 650.000 munten bij elkaar gespeeld. Genoeg om alle vette goodies te kopen die er maar te koop waren.

"Wat heb je hier nu van geleerd?", vroeg ik toen hij zijn avontuur weer vervolgde. "Dat ik nooit moet gaan gokken", zei mijn zoon met klem. Ik vraag me echter af of mijn jongste zoon, die veel gekker is op gokachtige kermisdingen, zakjes met verzamelplaatjes en alles waarmee je maar kunt winnen en scoren, dezelfde verstandige conclusie zal trekken als hij ooit een DQ-avontuur gaat spelen.

In het algemeen maak ik me niet zo'n zorgen over de verderfelijke invloed van games, maar de manier waarop Dragon Quest XI S jonge spelers (het leeftijdsadvies is overigens 12 jaar) de gang naar het casino voorstelt, mag wat mij betreft verderfelijk heten.

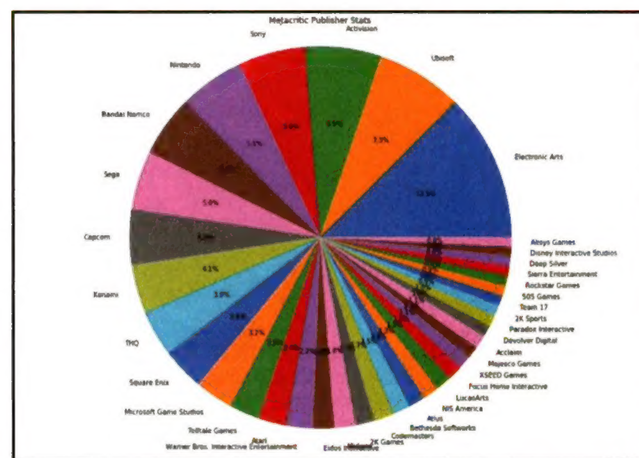


WELKE PUBLISHER HEEFT DE MEESTE GAMES UITGEGEVEN?

Mocht je in 2020 nog een feestje willen organiseren of een gezellige spelletjesavond met vrienden willen opzetten, dan hebben we hier een leuke quizvraag voor je: welke publisher gaf de meeste games uit?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Geven we meteen maar het antwoord: Electronic Arts. En niet zo'n beetje ook! Electronic Arts heeft met 1635 uitgebrachte games een fikse voorsprong op de nummer 2, Ubisoft. De Fransen brachten een slordige 947 games naar de winkel – ook niet slecht. De nummer 3 is Activision met 846 spellen. Daar zitten ook de games van Blizzard bij. De laatste keer dat wij telden waren er immers geen 846 Call of Duty's uitgegeven.



ÓÓK OP MOBIELTJES CONSOLEGAMES DOEN HET GOED!

Sinds de release van de Nintendo Switch game ik nauwelijks nog op mijn telefoon. Toch vind ik het best mooi om te zien hoe goed Mario Kart en andere console-franchises het tegenwoordig op mobieltjes doen.

Pokémon Go blijft met 163 miljoen downloads in de eerste maand na release de absolute nummer 1, maar Nintendo's Mario Kart Tour stond met 123,9 miljoen downloads in de eerste maand na release toch mooi even een maandje op de tweede plaats. Totdat kort daarna Call of Duty op mobile verscheen, in één maand tijd 148 miljoen keer werd gedownload en daarmee nummer twee werd in de lijst met meest gedownloade games in de maand na lancering.

> **"Om de engste horrorgame te maken kijk ik de engste horrorfilms, zodat mijn horrorziel ontwaakt."**



Hideo Kojima, geestelijk vader van Death Stranding én de Silent Hills-franchise, inclusief de veelbelovende P.T.-demo, Twitterde een hint over zijn volgende project. Dat wordt iets engs, dus.

Verwaterde versies

Net als eerder verschenen mobile-versies van grote console- en pc-franchises (zoals Fire Emblem Heroes, PUBG, Elder Scrolls: Blades, Total Wars: Three Kingdoms en Animal Crossing: Pocket Camp) leveren al die downloads met verschillende betaalsystemen ook nog eens aardig wat miljoenen per maand op, al blijft de opbrengst per download wat achter bij die van typische mobile-games als Clash of Clans en Candy Crush Saga.

Voor mij blijven de mobile-versies van games als Call of Duty, Mario Kart, Fortnite en Animal Crossing aanvoelen als verwaterde versies van de échte games op consoles, en speel ik liever die échte games op mijn Switch, wanneer ik onderweg ben. Dus die miljoenen verdienen ze niet aan mij.



Link?

Maar goed, zolang bedrijven als Activision en Nintendo de mobile-miljoenen benutten om hun bedrijven te laten floreren en de volgende échte games in hun franchises nóg cooler te maken, hoor je mij niet klagen. Om dezelfde reden hoor je mij ook geen kwaad woord zeggen over de mobile-games Diablo Immortal, League of Legends: Wild Rifts en Dragon Quest: Stars of the Stars die in 2020 voor onze telefoons verschijnen. En tja, wie weet wat er gebeurt als dan eindelijk mijn favoriete franchise ooit naar mobieltjes komt. Want ook al is hij nog niet aangekondigd, let maar op: die Zelda voor mobieltjes gaat er komen!



2019 WAS VOOR MIJ EEN RAAR GAMEJAAR

De maand december is steevast de maand van de jaarlijstjes. Zo eind november komen de mailtjes altijd binnen: 'Wat waren jouw beste games van het jaar?' Normaal heb ik niet al te veel moeite met het invullen ervan, maar dat was nu wel anders.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Bij de verschillende media waarvoor ik werk vul ik de top 3's, top 5's en top 10's zo in. Maar dit jaar kostte me dat opeens ontzettend veel moeite. Terwijl 2019 bepaald geen slecht gamejaar was. Ik bedoel: The Outer Worlds, Death Stranding, Dragon Quest XI, The Legend of Zelda: Link's Awakening, Monster Hunter: World Iceborne, Disco Elysium ... Niemand kan beweren dat hier niet heel veel moois tussen zit, of dat het allemaal middelmaat is. Maar het moet wel je smaak zijn.

Apart

En daar zit voor mij het probleem. Iedereen kent mijn smaak: westers, veel actie, liever geen open wereld, niet al te veel dialoog, niet te arty farty. En laten veel van de games van 2019 nu juist in dat segment vallen. Daardoor kom ik met moeite tot een game of vijf die ik echt ijzersterk vond (mijn keuzes staan verderop in dit nummer). Met moeite, want (en dat komt er nog eens bij) de games die in 2019 binnen mijn smaak vielen waren nu niet allemaal van een zeer hoog niveau. En dan druk ik me nog mild uit. Ghost Recon Breakpoint was mager, Gears 5 kon me niet bekoren, Days Gone vond ik oké-ish, FIFA 20 was de slechtste FIFA in jaren, NBA 2K20 had opnieuw last van microtransacties, Borderlands 3 was erg leuk om te spelen, maar ook vooral meer van hetzelfde, F1 2019 óók meer van hetzelfde en GRID vond ik toffer dan Florian, maar zeker geen topper ... En zo kan ik nog wel even doorgaan. Een apart jaar dus, 2019.

Power Spy

- Norris had blijkbaar nog een speciale boodschap voor Tjeerd: dat-ie niet zo moest zeiken en dat een assist op z'n tijd best wel kan.
- De boodschap kwam niet zo hard aan als verwacht. Sterker: Tjeerd bleek zo trots als een aap met zeven lullen en vertelde aan iedereen die het maar wilde horen dat hij een persoonlijke boodschap van Lando Norris had gekregen.
- De race erop zat de mopperkont natuurlijk weer ruimschoots op tijd klaar om de instellingen goed te zetten, zodat niemand hem een loer kon draaien...
- Het was sowieso niet echt de maand van Tjeerd. Zo was hij een beetje aan het rondneuzen in de instellingen van het Power Unlimited YouTubekanaal toen hij een icoon van een slotje onder zijn muispointer zag.
- Zelfbeheersing is niet het sterkste punt van de Fries, en voordat je 'dwaas' kon zeggen had ie al geklikt en ging het hele kanaal op privé.
- Eindstand: die klik ontketende een kettingreactie die niet te stoppen was, waardoor het hele Power Unlimited YouTube-kanaal een volle middag op zwart stond.
- Het was deze maand ook weer tijd voor Heroes Dutch Comic Con. En net als de vorige keer was Wouter de presentator op het hoofdpodium, maar deze keer samen met Brainpower.
- Je weet wel, die rapper die jaren voordat het cool was, in het Nederlands ging rappen, en toen dat cool werd juist weer in het Engels aan de slag ging.
- Die gast houdt er dus wel van om tegen de flow in te gaan. Da's best lastig voor een rapper, Brain.
- Gelukkig had Brainpower niets anders dan liefde voor Power Unlimited; hij bleek al jaren fan te zijn!
- Het was in elk geval een drukke Con voor Wouter, want hij moest de acteurs die te gast waren interviewen.
- Dat ging gelukkig iets beter dan de vorige editie, waarin hij de gasten maar niet leek te verstaan en hij een straalbezopen Draco Malfoy in het gareel moest zien te houden.

Power Spy

● Het was deze maand tijd om de Game van het Jaar te kiezen, en de redactie was meer dan ooit tot op het bot verdeeld.

● Vooral Death Stranding bleek een splijtzwam. Dat ging zelfs zo ver dat er bijna pacten werden gesloten om de game van Kojima van de nummer 1-positie af te houden.

● Het leek er zelfs eventjes op dat Apex Legends er met de eretitel vandoor zou gaan.

● Uiteindelijk bleven alle redacteuren toch eerlijk en stemden ze vooral met hun hart, waardoor Death Stranding alsnog met de hoofdprijs kan strijken.

● Toch best knap voor een soort wandelsimulator waarin de meest indrukwekkende gameplay-mechaniek is dat je dozen moet zien te balanceren en – dit is belangrijk! – waarin je kunt pissen ...

● Pokémon fans zijn boos. Lang niet alle Pokémon zitten namelijk in Sword & Shield, en dat maakt de verknochte verzamelaars woest.

● Zo woest dat de makers van de game zelfs doodsbedreigingen kregen en fans massaal opriepen tot een Pokémon-boycot om de makers eens een lesje te leren.

● Nou, die hebben hun lesje wel geleerd, want drie dagen na de launch was de game pas 6 miljoen keer verkocht. En de game brak maar een verkooprecordje of drie.

● Daar gaan een paar harde woorden over vallen bij Nintendo, zoals: 'HAHAHAHA!', 'BOYCOT ME BOLLE BIPS!' en 'ZUIG M'N DIGLET NEPFANS!'

● Jarenlang was het een grap in de Powerspy, maar inmiddels komt er toch echt een nieuwe Half-Life aan.

● Half-Life: Alyx is alleen een VR-game en meer een spin-off dan een volwaardige game. Je kunt in de game gebruikmaken van een speciale zwaartekrachthandschoenen, waarbij je zware dingen op kunt tillen en weg kunt smijten.

● Hadden we dat ding maar in het echte leven, dan werd het bureau van Wouter tenminste eindelijk eens opgeruimd.

CHINA LEGT GAMEN AAN BANDEN

JURJEN OP RADIO DRENTHE

Laatst werd ik gebeld door RTV Drenthe. Of ik mijn mening wilde geven over het nieuws dat de Chinese overheid gamen aan banden wilde leggen. Ik zei dat ik niet wist waar het over ging, en ook niet zo'n uitgesproken mening had. Dat gaf niet, zei de redacteur. Ze zouden later wel terugbellen.

door: **Jurjen**

Voor het geval jij het ook had gemist: de Chinese overheid verbiedt jongeren op werkdagen langer dan anderhalf uur per dag te gamen. Voor de weekends is de limiet op drie uur per dag gesteld. Dat lijkt me zeer redelijk; genoeg tijd om een leuk singleplayer-avontuur binnen twee weken of desnoods een maand te voltooien, afgewisseld met een potje Fortnite of League of Legends op z'n tijd. En een dergelijke maatregel voorkomt (mits te handhaven) dat kids te veel tijd in games steken die ze beter in andere dingen zouden kunnen steken, zoals huiswerk of sport. Bovendien, zo legde ik op de radio uit, worden games bewust of iets minder bewust verslavend gemaakt, zodat zelfs ik als oudere jongere vaak langer Fortnite speel dan ik van plan was, 'omdat ik die ene missie nog even wil halen om level-up te gaan voor een nieuwe glider die ik eigenlijk helemaal niet hoef of wil, maar toch ga ik ervoor, want het voelt zo lekker'.

Rol van de overheid

Uiteraard ging mijn uitgesproken mening tijdens de radiouitzending wel verder dan dat. Want, zo zei ik stellig, dit beperken van speeltijd vind ik een verantwoordelijkheid die bij de ouders/verzorgers ligt. Het idee dat de overheid dit wettelijk moet afdwingen, noemde ik zelfs bespottelijk.

Kortom: games zijn tegenwoordig zo verslavend dat het goed is dat jongeren (die daar gevoelig voor zijn) in hun speeltijd worden beperkt. Dit is de taak van de ouders en vereist betrokkenheid van de ouders. De overheid kan die verantwoordelijkheid en betrokkenheid niet bij de ouders wegnemen door één pakket wetten te introduceren die voor alle gamende jongeren (dus eigenlijk: vrijwel alle jongeren) zou moeten passen. Het ene kind is het andere namelijk niet.

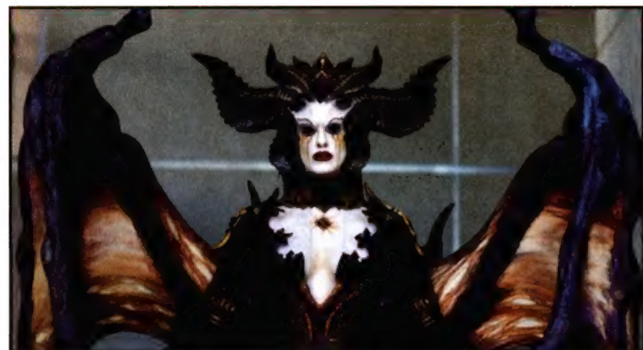
Zie ik dan helemaal geen rol voor de overheid in deze kwestie? Toch wel. De overheid kan druk uitoefenen op ontwikkelaars om lootboxes en andere zwaar verslavende elementen te verbieden of te beperken. En er zou iets meer voorlichting kunnen uitgaan naar ouders, die vaak geen idee hebben hoelang hun kids in games blijven hangen en waarom precies.

Dat was mijn uitgesproken mening, maar die had je als trouwe luisteraar van RTV Drenthe natuurlijk al lang gehoord.



JE HEBT COSPLAY EN COSPLAY

Onlangs werd op de Dutch Comic Con weer eens bewezen hoe mooi en vooral hoe goed cosplay in ons land met de jaren geworden is.

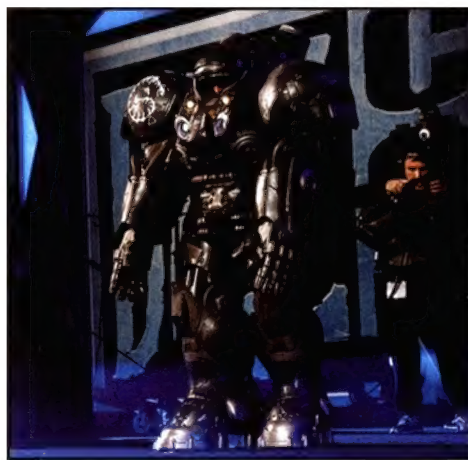




door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Was het fenomeen een paar jaar geleden nog een niche met eigen events en over het algemeen ook een beetje kneuterig, inmiddels zien vele honderden, wie weet wel duizenden mensen, o.a. dankzij de Comic Con, het vandaag de dag echt als een toffe hobby. En terecht!

Maarrr ... er is cosplay en cosplay! In landen als Japan en de VS zijn ze nog net een stapje verder als het gaat om de kwaliteit van de kostuums. Kijk maar eens naar bijgaande foto's van de afgelopen Blizzcon 2019. Dan geloof je je eigen ogen toch bijna niet!





twitter.com/GKJJ

OOK DAT IK VOOR DE PU SCHRIJF

IK HEB VEEL AAN DE PLAYSTATION TE DANKEN

Onlangs werd ik gebeld door de radio (ze weten ons de laatste tijd wel te vinden, ja) met de vraag of ik in de studio in Hilversum kon komen vertellen over het merk PlayStation, want dat bestond binnenkort 25 jaar. De eerste gedachte die door mijn hoofd schoot: gaat de tijd echt zo snel?



De tijd vliegt inderdaad. Op 3 december 1994 verliet de eerste PlayStation de winkel en de rest is geschiedenis. PlayStation is met Nintendo het bekendste en meest succesvolle merk in de game-industrie. Honderden miljoenen mensen zijn dankzij hun spelcomputers gamer geworden. Ik ook. Sterker nog, het is aan de Japanse console te danken dat ik dit stukje schrijf. Veel mensen denken dat de oude garde bij de PU allemaal vanaf de eerste spelcomputer helemaal into gaming waren. Dat is bij veel (oud)redacteuren inderdaad het geval. Oudgedienden als Jurjen, Jan, Boris en Steven speelden als pubers volop met de NES, Commodore, Amiga enzo. Uit die passie is de PU ook voortgekomen.

> "Veel ouders willen voorkomen dat hun kinderen games spelen. Maar dezelfde ouders hebben er geen probleem mee om Disney-films te kijken. We kunnen Disney niet serieus uitdagen tenzij ouders zich comfortabel voelen als hun kinderen Nintendo spelen."


Miyamoto weet waarom Nintendo (nog) geen Disney is

Geen big deal

Maar ik? Ik niet. Ik zal niet beweren dat ik nooit een Commodore of NES heb aangeraakt, maar het was bij mij op school en binnen mijn vriendenkring geen big deal. We waren veel meer bezig met brommers, crossfietsen en sport (vooral basketbal).

Een van de redenen dat ik niet zo viel voor de oude consoles waren de graphics. Ik zag blokjes, geen characters. Ik bezat de fantasie niet om in mijn hoofd echt een verhaal bij de beelden te bedenken. Tot de PlayStation op de markt kwam. Vergeleken met de graphics van vandaag de dag ziet het er natuurlijk niet meer uit, maar opeens kon ik me inleven. Ridge Racer, Tekken, WipeOut en natuurlijk helemaal NBA Jam Tournament Edition. Import weliswaar, maar daar had ik de centjes graag voor over.

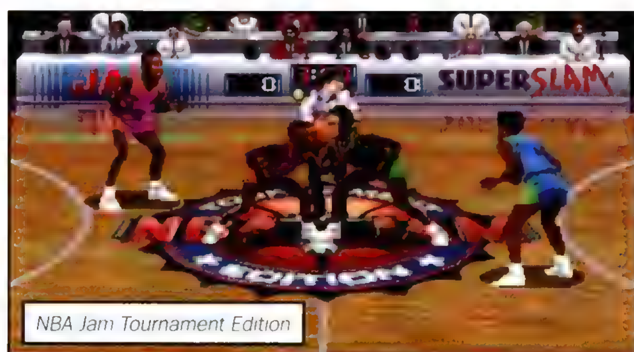


Ridge Racer

Sportjournalist

Ik begon me opeens voor games te interesseren en er met vrienden over te praten. Hierdoor leerde ik in een Haarlemse club Arjan Brussee kennen, de maker van Killzone later. En hij introduceerde me bij de PU. De rest is geschiedenis.

De kop boven dit stuk is dus absoluut geen bullshit. Als de PlayStation er niet was geweest, dan zou ik nu waarschijnlijk sportjournalist zijn. Ook leuk, maar ik heb toch liever de weekenden vrij … om games te spelen!



NBA Jam Tournament Edition

> "We luisteren heel erg goed naar wat de community wil. En ik heb niemand om virtual reality horen vragen."


Als je zo goed naar ons luistert, Phil Spencer, waarom gaf je ons dan geen vette Xbox-exclusives?!

Power Spy

- Een nieuwe Half-Life-game is wel vet natuurlijk, maar het is na alle anticipatie toch een teleurstelling.
- Alsof je FIFA op je verjaardag vraagt en je krijgt FIFA 19 van je onwetende ouders. Of een nieuwe Pokémon-game maken zonder alle Pokémon erin te stoppen.
- Martin en Tjeerd waren afgelopen maand naar België om te kijken naar de mogelijkheden voor een nieuwe studio waarin Power Unlimited-video's kunnen worden gemaakt.
- Uiteraard kun je niet naar België zonder te genieten van de hoogstaande Vlaamse voedselcultuur, dus de heren stonden rond lunchtijd met knorrende maagjes in een tent genaamd Hapjes Time!
- De eigenaar was zo verbaasd dat er mensen in de zaak waren dat-ie de magnetron nog niet aan had gezet voor zijn warme delicatessen.
- Iedereen weet natuurlijk dat het in België pas om 14.30 uur hapjestime is.
- Na 4 smoskes en 2 frikandelbroodjes waren de buikjes weer rond en vertrokken de heren weer richting het hoge noorden.
- Met een boete onder de ruitenwissers welteverstaan, want iedereen weet dat je in België niet tegen de rijrichting in mag parkeren … en buiten de geijkte hapjestijden een hapje mag scoren, natuurlijk.
- Hideo Kojima is weer bezig met zijn missie om de engste horrorgame te maken die er bestaat.
- Kojima liet op Twitter weten bezig te zijn z'n 'horrorziel' te ontwaken en bekeek daarvoor de film The Eye.
- Die Thaise horrorfilm is zo eng dat Kojima alleen de disc heeft gehuurd. De opdruk op het doosje was namelijk al te heftig voor Hideo.
- De maker van PT waagt zich dus weer aan het genre, en als je je de PT-speelsessie van Tjeerd nog kunt herinneren, lijkt het beter als er bij de Collector's Edition een grotemensenluier zit.
- Bij een horrorgame houdt Kojima wel vast aan een vergelijkbaar genre, want voor veel gamers was een wandelsimulator al angstaanjagend genoeg.

Wie zich afvraagt wat Kakarot in godesnaam betekent: dat is de échte naam van Dragon Ball-hoofdrolspeler Son Goku. Goku is namelijk geen mens, maar een buitenaards wezen. Hij behoort tot het Saiyan-ras, en net zoals Clark Kents Kryptoniaanse naam Kal-El is, is Goku's Saiyan-naam dus Kakarot!

KAMEHAMEHALEN DIE HAP!

DRAGON BALL



Dragon Ball is met een opbrengst van tot op heden 23 miljard dollar de meest winstgevende multimedia-franchise ooit! De originele manga is (na One Piece) de meest gelezen aller tijden en de gigantische invloed die dit typisch Japanse product op het westen heeft gehad is alleen door Pokémon overtroffen. Ik weet bijna zeker dat ik nooit voor PU zou hebben geschreven als Dragon Ball mij niet op zeer jonge leeftijd zo gepassioneerd had gemaakt voor Japanse manga, anime en videogames. »

Samuel MANGAAT ERVOOR!

. Z: KAKAROT

Zeker ook in die actie van die opticien getrapt: 'Nu alles voor de helft!'

Dragon Ball is zo ontiegelijk populair dat het meer videogames heeft voortgebracht dan ik op handen én voeten kan tellen, waarvan de overgrote meerderheid bestaat uit vechtgames. Begrijpelijk, aangezien het vechten een van de belangrijkste onderdelen van de Dragon Ball-ervaring vormt; de meeste mensen vinden het zo tof omdat er gasten letterlijk door gebouwen heen worden geramd. En wie alleen is opgegroeid met Dragon Ball Z (de tweede animatieserie van de franchise) zal zich ook voornamelijk het matten herinneren, aangezien die serie zo goed als alleen focust op steeds sterker wordende vijanden die hardhandig verslagen moeten worden.



weetje • weetje

De rest van de cast is aanwezig in de vorm van Support Characters. Je zult Krillin, Yamcha, Tien Shin Han en Trunks dus tijdens gevechten kunnen oproepen om je te helpen. Ze kunnen je combo's verlengen, de aandacht afleiden, power-ups uitdelen of je levensmeter aanvullen.

Maar stiekem is Dragon Ball altijd veel meer geweest dan slechts extreem overdreven geweld; de manga is toch vooral een hartverwarmend avontuur over een jongetje met een apenstaart dat in de gekste situaties terechtkomt tijdens zijn zoektocht naar de zeven wensvervullende Dragon Balls.

Dramatisch

Het jammere aan die lange lijst aan Dragon Ball-games is dat er dus eigenlijk nauwelijks titels in staan die álle factoren van de franchise representeren. Dus niet alleen de energiestralen die uit handen worden geschoten, maar ook het meeslepende avontuur, de ondeugende humor, de romantische momenten en de dramatische, emotionele scènes. De enige games die een enigszins succesvolle poging wisten te doen, waren de drie uitstekende Legacy of Goku-games op de Game Boy Advance, maar die RPG's waren dankzij hun 16bit-achtige format extreem beperkt in wat ze konden overbrengen.

En dat, dames en heren, is de voornaamste reden dat Dragon Ball Z: Kakarot zo belangrijk gaat worden: het vechten is hier slechts een van de vele gameplay-elementen waarmee de game het hele verhaal van Dragon Ball Z wil vertellen. Oftewel: vanaf het moment dat Goku van zijn kwaadaardige broer te horen krijgt dat hij een Saiyan is tot het moment dat hij de wereld redt van de demonische Majin Buu.

SON GOKU IN ÁNDERE VIDEOGAMES!

De impact van Son Goku op gaming is dusdanig groot dat hij niet alleen de ster is van ontelbare Dragon Ball-games. Als mangaheld heeft hij namelijk meer gastrollen in videogames gehad dan veel bekende game-iconen. Een greep uit het aanbod.





Famicom Jump: Hero Retsuden (1988) & Famicom Jump II: Saikyo no Shichinin (1991)

De originele Dragon Ball-manga werd voor het eerst gepubliceerd in de wereldberoemde mangapublicatie Weekly Shonen Jump, dat al meer dan 50 jaar bestaat. Het tijdschrift is de bakermat van dusdanig veel bekende manga-franchises dat het niet lang duurde voordat het nalatenschap ervan in videogames werd gevierd. De eerste Jump-games waren deze twee Famicom Jump-titels; turn-based RPG's waarin Jump-helden als Son Goku, Jotaro Kujo en Kankichi Ryotso het opnemen tegen een alliantie van Jumps meest duivelse slechteriken.



Second Life (2003)

Het MMO-achtige Second Life is niet echt een game, want volgens de makers is er in deze 'online virtuele wereld' geen conflict of einddoel te vinden. Het wordt daarom voornamelijk gebruikt als plek waar gebruikers zichzelf creatief kunnen uiten door middel van zelfgemaakte avatars, om vervolgens met elkaar te chatten en virtuele ruimtes te verkennen. Sinds december 2007 is het mogelijk om een officieel gelicenseerde Son Goku-avatar aan te schaffen.



Jump Super Stars (2005) & Jump Ultimate Stars (2006)

Het waren deze twee Japan-exclusieve crossover-games voor de DS waarmee mangapublicatie Jump zich tevens echt vestigde als een volwaardig gamemerk. De games waren in de basis het 2D-manga-equivalent van Super Smash Bros., waarbij iconische personages uit talloze franchises bij elkaar kwamen om het tegen elkaar op te nemen. Super Stars bevatte 34 speelbare personages uit 27 mangaseries, en Ultimate Stars wist dat zelfs op te krikken naar 56 personages uit 41 series; Dragon Ball en Goku waren uiteraard de prominentste. De games werden massaal geïmporteerd door westerse fans.

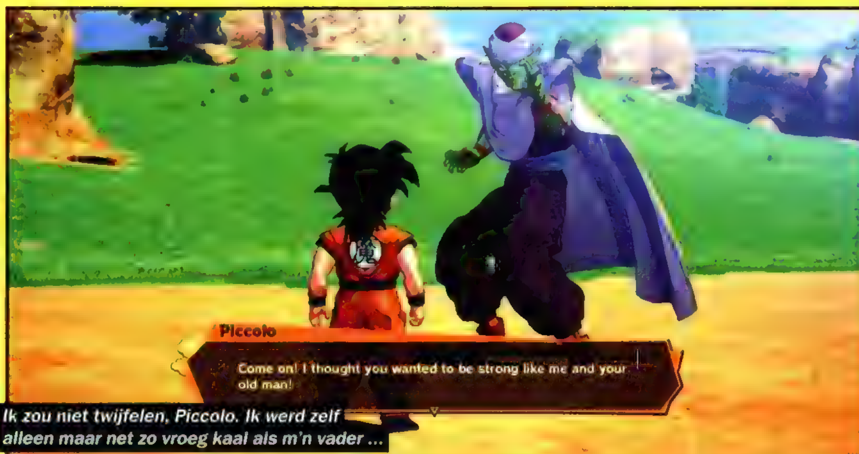
Budokai

Dragon Ball Z: Kakarot is dus géén vechtgame, maar een heuse actie-RPG. Je zult dus minstens net zo lang bezig zijn met het verkennen van een prachtige, grootse wereld, het praten met NPC's en het vervullen van (side)quests, als met het in elkaar trappen van vechtersbazen, robots en monsters. Vooral dat eerste onderdeel vult mij met een kinderlijk enthousiasme, want waar ik als kutkoter voornamelijk over fantaseerde, was niet zozeer kunnen vechten als Goku... maar kunnen vliegen als Goku. En vliegen is in DBZ: Kakarot een waar genot, onder andere omdat het exact oogt en klinkt zoals er in de serie gevlogen wordt. Maar misschien nog wel belangrijker is het feit dat de »

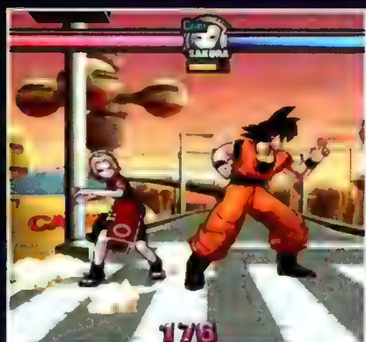


woetje • woetje

Dragon Ball Z: Kakarot is gemaakt door CyberConnect2. Zij hebben zichzelf niet alleen bewezen met de prachtige Naruto: Ultimate Ninja Storm-games, maar ook met het ondergewaardeerde pareltje Asura's Wrath, dat nog altijd de ultiem speelbare anime is.

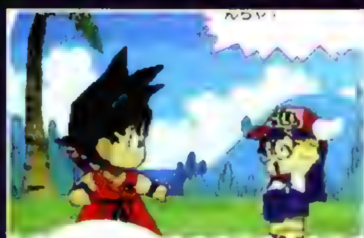


Ik zou niet twijfelen, Piccolo. Ik werd zelf alleen maar net zo vroeg kaal als m'n vader ...



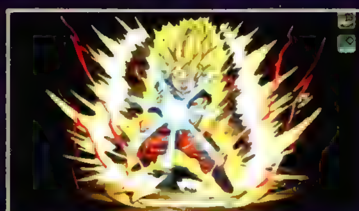
Battle Stadium D.O.N (2006)

De laatste drie letters in de titel van deze game refereren aan de drie grootste franchises van Weekly Shonen Jump: Dragon Ball, One Piece en Naruto. D.O.N is een (wederom Japan-exclusieve) Smash Bros.-kloon voor de PlayStation 2 en GameCube met een 'touwtrekdynamiek' waarbij je punten verzamelt door tegenstanders te raken en punten verliest wanneer je geraakt wordt.



Dr. Slump: Arale-chan (2008)

Voordat Akira Toriyama de wereld veranderde met Dragon Ball, was hij al redelijk succesvol met de humoristische manga Dr. Slump, die hij van 1980 tot 1984 schreef en tekende. Dr. Slump gaat over de avonturen van het koddige (en absurd krachtige) android-meisje Arale, en is voornamelijk een vehikel voor slapstick, toilethumor, woordgrapjes en parodieën op bekende franchises als Superman en Godzilla. In de DS-game moet je Arale helpen om missies te volbrengen terwijl ze op iconische wijze door de wereld rent. Goku is een van de personages die ze onderweg tegenkomt.



Puzzle & Dragons (2012)

De free-to-play puzzelgame Puzzle & Dragons is met meer dan 7 miljard euro aan inkomsten de op één na succesvolste mobile app aller tijden. Dat is voornamelijk te danken aan de slimme combinatie van Candy Crush-achtige gameplay én een high fantasy-thema, waarbij het puzzelen ervoor zorgt dat jouw team van zes monsters vijanden aanvallen. Ook de vele tijdelijke samenwerkingen met andere populaire IP's heeft bijgedragen aan het succes van de game, en in 2014 waren Goku en de zijnen tijdelijk als vangbare/speelbare 'monsters' beschikbaar ter promotie van de animeserie Dragon Ball Kai.



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 (2013)

Toen het verhaal van Goku in 1995 ten einde kwam (totdat het in 2015 weer werd opgepakt met Dragon Ball Super) werd er een groot gat achtergelaten in Weekly Shonen Jump. Een gat dat werd opgevuld door 'de grote drie': Bleach, Naruto en One Piece. Van deze drie heeft ninja-epos Naruto de sprong naar videogames het best weten te maken. Wie het derde deel van deze arena fighter pre-orderde, ontving een gratis code waarmee Naruto gekleed kon gaan als Son Goku himself. »

Vet! Ze doen de pikkenplet!

» semi-open speelwereld specifiek is ontworpen om in rond te vliegen. Elk gebied bestaat uit perfect nagemaakte versies van bekende locaties uit de manga en anime, zoals West City, het Kame House-eiland, het eiland waar het jaarlijkse Budokai Tenkaichi-toernooi gehouden wordt, et cetera. En ze zijn allemaal gigantisch en oogstrelend genoeg om naar hartenlust doorheen te vliegen. Een kinderdroom die uitkomt!

Dino's

Ik kan niet genoeg benadrukken hoe fijn de speelwereld is om te aanschouwen. Akira Toriyama's locaties en omgevingen hebben altijd net zo veel persoonlijkheid gehad als de daadwerkelijke personages, en ze zijn nu eindelijk écht onderdeel van een game geworden. Van de karakteristieke heuvels en bergen waar de verlaten, rotsige velden mee gevuld zijn tot de iconische, futuristisch ronde architectuur van de metropolen: Toriyama's prachtige werelden zijn eindelijk meer dan slechts achtergronden. En je zult elke hoek van deze gebieden willen verkennen, want of je nou simpelweg Z-orbs wilt verzamelen (de valuta van de game) of NPC's wilt vinden die je sidequests en volledig nieuwe verhaalelementen geven – niets is vanzelfsprekend.

De wereld van Dragon Ball is er immers een waarin dino's rondlopen, auto's kunnen vliegen en de groenten zo groot zijn als voertuigen, en ook dat is allemaal in DBZ: Kakarot terug te zien. Je wilt dus niet haastig door de game knallen en de momenten missen waarop je reusachtige tonijnen uit het water kunt vissen of een boer kunt helpen door z'n reusachtige radijzen te oogsten.



weetje • weetje

De omvang en schaal van de gebieden zijn zo enorm dat er geen onzichtbare muren te vinden zijn tijdens boss battles. Je kunt iemand dus letterlijk door meerdere bergen heen rammen en aan de andere kant van het veld verder gaan met het gevecht!

Shmup?

Uiteraard moet er ook in déze game gevochten worden, want je kunt Dragon Ball Z niet navertellen zonder de battles tegen bijvoorbeeld Raditz, Frieza, Cell en Buu in de spotlight te zetten. En dat is ironisch genoeg waar DBZ: Kakarot het meest verrassend uit de hoek komt.

De meeste Dragon Ball-games zijn namelijk niet alleen vechtgames, ze zijn ook multiplayer-games. En wat heeft multiplayer no-



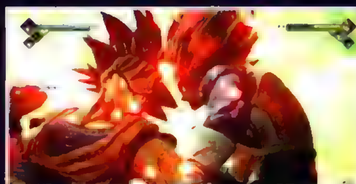
J-Stars Victory VS (2014)

Deze spirituele opvolger van Jump Super Stars & Ultimate Stars bracht het crossover-concept volledig naar 3D. Deze arena-fighter had niet alleen 3D-graphics, maar ook snelle, intense gameplay die zich volledig in drie dimensies afspeelde. Ondanks deze extra dimensie voelde het speelbare roster alsnog overcompleet, met 39 speelbare personages uit 32 verschillende franchises. En ook hier was Dragon Ball (en Goku) de prominentste van allemaal. Erg tof voor Dragon Ball-fans was ook het feit dat de herkenbare planeet Namek met z'n blauwe gras en groene lucht een van arena's was waar gevochten kon worden.



Jump Hero Taisen: Ore Collection (2017)

Het vijftigjarig bestaan van Weekly Shonen Jump werd gevierd met deze smartphone-app, die uiteraard weer bomvol zit met ontelbare manga-series. Ore Collection is echter een gacha-game, net als Puzzle & Dragons, wat betekent dat je de vele populaire personages moet verzamelen aan de hand van een willekeurig, lootbox-achtig systeem. Gelukkig is Goku een van de drie personages die je gratis aan het begin krijgt.



Jump Force (2018)

Na Jump Super Stars en J-Stars Victory VS was er Jump Force, de ultieme manga-crossover arena-fighter! Of nou ja, dat moest het worden. Het bevatte een uitgebreid verhaal over hoe de universa van de manga en onze echte wereld met elkaar versmolten raakten, en het zette hard in op bijna fotorealistische graphics. Fans waren echter minder te spreken over het feit dat de drie personages in je team één levensmeter moesten delen, en ook het roster vonden ze matig: het bevatte 40 speelbare personages, maar wel uit slechts 12 franchises. Zes van die personages kwamen uit Dragon Ball, waaronder – uiteraard – Son Goku.



Super Smash Bros. Ultimate (2018)

Oké, Goku zit helemaal niet in Smash. Er is een Goku aanwezig als spirit, maar dat is een ander personage, uit de Famicom-game Yuyuki. Sterker nog, 'papa' Sakurai heeft gezegd dat Smash alleen maar speelbare personages zal bevatten die hun ontstaan aan videogames te danken hebben, dus manga-personages als Goku zullen helaas nooit worden toegevoegd. Toch hebben fans een manier gevonden om de populaire held in de game te zetten: met behulp van het DLC-kostuum van Ryo Sakazaki! Zijn oranje gi en blonde pruik lijken exact op Super Saiyan Goku, en sommige moves van Mii Brawler lijken zo uit Dragon Ball te komen!

SCHIET MIJ TE HULP ALSTUBLIEFT! EEN UITERST AFSCHRIKWEKKEND PERSONAGE IS ZO IMPERTINENT OM ZIJN TANDEN IN MIJN NEUROCRANIUM TE ZETTEN!



Die heeft als foetus te veel van z'n eigen vruchtwater gedronken...



dig? Balans. Elk personage moet ongeveer even goed zijn, anders is de game oneerlijk. DBZ: Kakarot is echter een actie-RPG voor de solo-speler, en dat houdt in dat balans helemaal niet nodig is. Het resultaat is dat elke bossfight een uitdaging van jewelste is, waarbij jij je (als Goku of een van zijn vrienden) aanvankelijk maar nietig voelt. Bazen kunnen dus eindelijk ongestoord de belachelijke, planeetvernietigende shit uitvoeren die je in een normale vechtgame niet kunt laten zien; Raditz heeft bijvoorbeeld segmenten in zijn gevecht waarbij hij hoog de lucht in vliegt en vervolgens meerdere schermvullende energiestralen rondom zichzelf vuurt die je moet ontwijken door dóór de gaten in z'n stralen heen te vliegen. Wow, dat klinkt eerder als een shmup dan een vechtgame! En het is 100% Dragon Ball. Al helemaal wanneer de iconische *theme song* 'Cha-La Head Cha-La' tijdens de climax van z'n gevecht door de speakers knalt. Kippenvel.

Super

DBZ: Kakarot is zo'n authentieke representatie van het bronmateriaal dat het helaas ook een beetje hetzelfde minpunt lijkt toegedaan: lichte eentonigheid. Zo tof als het vechtsysteem is (het is bijna identiek aan de combat uit de Xenoverse-games), zo weinig diepgang lijkt het te bevatten. Het is een beetje button-bashen tot de juiste supermetertjes vol zijn. En de sidequests lijken ook niet bepaald het toppunt van variatie te zijn. Het gros bestaat uit 'versla die groep vijanden daar', of 'vind voorwerp X en breng het naar me'.



weetje • weetje

Hoewel de game is vernoemd naar Goku zul je ook andere personages kunnen besturen, zoals Vegeta, Gohan en Piccolo.

weetje • weetje

Toriyama heeft speciaal voor deze game enkele nieuwe verhaallijntjes geschreven die je alleen kunt meemaken door specifieke sidequests uit te spelen. Hiervoor heeft hij een paar oudere Dragon Ball-personages teruggebracht die afwezig waren in Dragon Ball Z, zoals de barmhartige android Eighter en de van haarkleur en persoonlijkheid wisselende Launch.

> **"Toriyama's prachtige werelden zijn eindelijk meer dan slechts achtergronden"**

Verder kun je je hardop afvragen: alwéér een hervertelling van Dragon Ball Z?! Is er überhaupt nog iemand die deze verhalen niet al een keer heeft gespeeld? Is er iemand die Goku níet Super Saiyan heeft zien worden na de dood van Krillin? Geef ons nieuwe verhalen! Geef ons games die ingaan op het onlangs beëindigde Dragon Ball Super! Of duik eindelijk weer eens in de jonge jaren van Goku, toen hij nog trainde bij Master Roshi en het opnam tegen King Piccolo en de Red Ribbon Army.
Ja, inhoudelijk is Dragon Ball Z: Kakarot wellicht enigszins een herhalingsoefening, maar ik hoor toch liever een bekend sprookje dat met liefde en passie wordt verteld dan een nieuwe anekdote die mij niet weet te raken!



VERWACHTING SAMUEL:
Als jongetje keek ik naar Dragon Ball Z voor de gevechten. Als volwassene herinner ik het me vanwege de spannende avonturen, de kleurrijke personages, de unieke wereld en de intense actie. Dragon Ball Z: Kakarot vertelt misschien niets nieuws, maar het vertelt wel álles.

+ Rondvliegen in de mooiste Dragon Ball-wereld ooit.
+ Laat je álle iconische momenten uit Dragon Ball Z volledig herbeleven.
+ Grappige, typische Toriyama-minigames.
- Combat en sidequests lijken een beetje eentonig.

ACTIE-RPG
CYBERCONNECT2 / BANDAI NAMCO GAMES
17 JANUARI 2020

YO! POST!

Zeiken, klagen, adviseren en mekkeren alsof je leven ervan afhangt? Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem. O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



MANNENHOL

Ik ben op zoek naar de mooiste merchandise van mijn favoriete merken. Uiteraard zijn jullie daar één van. Ik ben mijn mancave aan het omtoveren tot een echt gamershok, en van gameposters heb ik nu wel genoeg. Wat is volgens jullie het mooiste item van PU dat ik aan de muur kan hangen? Het kan van alles zijn – ik heb bijvoorbeeld al een te gekke pet van Nintendo gekocht die zeker niet misstaat in mijn mannelijke hol. Ik wacht met smart af!
Freek Muurs

Euh, we hebben vast nog wel een item van Wouter dat in geen enkel mannenhol zou misstaan ...

SWITCHEN

Mijn naam is Peter en ik heb reuma, waardoor mijn vingers en duim zijn geopereerd. De controller van de PlayStation wordt steeds moeilijker te bedienen voor mij, maar ik zit hele dagen thuis en dan is het onwijs fijn om wat te gamen. Ik ben al games gaan spelen die wat langzamer gaan.
Bij Game Mania verkopen ze een controller die groter is, maar nadat ik die naast mijn gewone controller heb gelegd en vergeleken is hij niet zoveel groter. Er zijn vast nog heel veel andere reuma mensen met hetzelfde probleem. Weten jullie een oplossing? De reumatologen en therapeuten weten het niet.
Peter

Tja Peter, dan zit er helaas niks anders op: dat wordt overstappen op Xbox, want daarvoor is sinds enige tijd de Adaptive Controller (zie foto) uit. Die is speciaal ontwikkeld voor mensen met verschillende ongemakken, zodat ook zij toch lekker kunnen blijven gamen. Schijnt prima te werken!



KLEINTJES

Het is bijna Sinterklaas en ik ben zoek naar een leuk gamecadeau voor de kids. Ik heb best een degelijke portie gamekennis, maar ik weet niet heel goed wat die kleintjes allemaal spelen. Dus ik dacht: ik richt me tot het alwetende gamemagazine Power Unlimited, waar ik al jaren gek op ben. Ik wil niks met Fortnite geven, want dat spel hebben ze eindelijk even links laten liggen en ik was niet van plan om deze verslaving weer aan te wakkeren. Misschien iets in de trant van Roblox of Ernst & Bobbie? Of is dat niet meer hip? Anyway, ik sta open voor suggesties; het gaat om kindjes van 7 tot 12 jaar.
PS: R.I.P. Sergio de Plant!
Denzel van Skolteren

Hé Denzel (familie van Berend-Jan toevallig?), we willen niet bijdehand doen, maar kinderen in de leeftijd van 7 tot 12 zijn echt wel een beetje klaar met Roblox. En wie de fuck zijn Ergst en Boner nou weer?!

BELANGRIJK!

Beste Powerkid, Samuel schreef een verdomd goed en belangrijk stuk over Hong Kong, vrijheid van meningsuiting en computerspellen. Ik wilde even laten weten dat ik zulke artikelen enorm waardeer!
All your base,
Robert August de Meijer

Doorgestuurd naar Samuel, die je mail 'hartverwarmend en motiverend' vond. Thanks Robert, keep 'em coming!

TAART

Hierbij de verjaardagstaart van mijn zesjarige dochter. Niks geen K3, Frozen of L.O.L.-crap, maar nu al fan van Yoshi!
Steven de Graaf

En? Wat heb je haar gegeven? Een jaarabonnementje PU, nemen we aan?!



SPEEL ALS ... IEDEREEN!

WATCH DOGS: LEGION

Echte innovatie in games is soms ver te zoeken, maar Watch Dogs: Legion zet volgend jaar wellicht een flinke stap vooruit. Je kunt in die game straks namelijk spelen als iedereen! Ja, íedereen. Jacco checkt het uit.



Een beetje knallen, loot verzamelen en dialoogkeuzes maken: veel games doen precies hetzelfde op nét een andere manier. Dat is niet erg, want het staat of valt allemaal met de uitvoering. Toch snak ik soms naar innovatie, iets wat we écht nog niet eerder hebben meegemaakt in een videogame. Watch Dogs: Legion lijkt zoiets te gaan bieden in de vorm van een wereld waarin je letterlijk als élke NPC kunt spelen.

OMA'S EN COMMANDO'S

In het Londen van de toekomst zijn onze grootste angsten werkelijkheid geworden: het 'veiligheidsbedrijf' Albion heeft na jarenlang data verzamelen de stad overgenomen, en van Londen één grote teringzooi gemaakt – zelfs nog erger dan Engeland op dit moment.

Albion weet alles over iedereen, zoals waarmee mensen ontbijten, hun gênante zoekopdrachten en salarissen, en houdt daarmee de Londenaren in een ijzeren greep. Gelukkig is daar Dedsec, de hippe hackersgroep uit de tweede Watch Dogs-game die verspreid over de stad vecht tegen het regime. Sinds hun avonturen in San Francisco is het clubje uitgegroeid tot een complete organisatie die leden rekruteert en alles hackt wat er te hacken valt. Al die leden vind je als speelbare personages in de spelwereld terug, en die NPC's - (of eigenlijk PC's) variëren van jonge technici en oud-militairen tot lieve omaatjes en keiharde punkers.

LADDERZAT

Het klinkt wellicht overweldigend en verwarrend dat elke recruut aan je voeten ligt, maar uiteraard bouw je het Dedsec-team geleidelijk uit.

Meestal begint het rekruteren met een missie waar geen van je teamleden geschikt voor is, en vervolgens scan je in de stad allerlei personages voor bruikbare, unieke eigenschappen. Neem George. George is een man van 23 jaar, deadlift volgens zijn fitnessapp een indrukwekkende 244 kg, is goed in mensen op de grond smijten en een expert op het gebied van drones. Hij is dus uitermate geschikt om een ultra-beveiligde faciliteit van Albion binnen te dringen. Maar voordat hij zich welwillend aansluit, moet Dedsec hem overtuigen van de kracht van de organisatie. Ieder personage dat je ontmoet, heeft namelijk een bepaald sympathielevel voor de hackers, dat je verhoogt door missies voor ze te doen. Verwijder je de gevoelige informatie die Albion over George bezit, dan is je team weer een waardevol lid sterker.

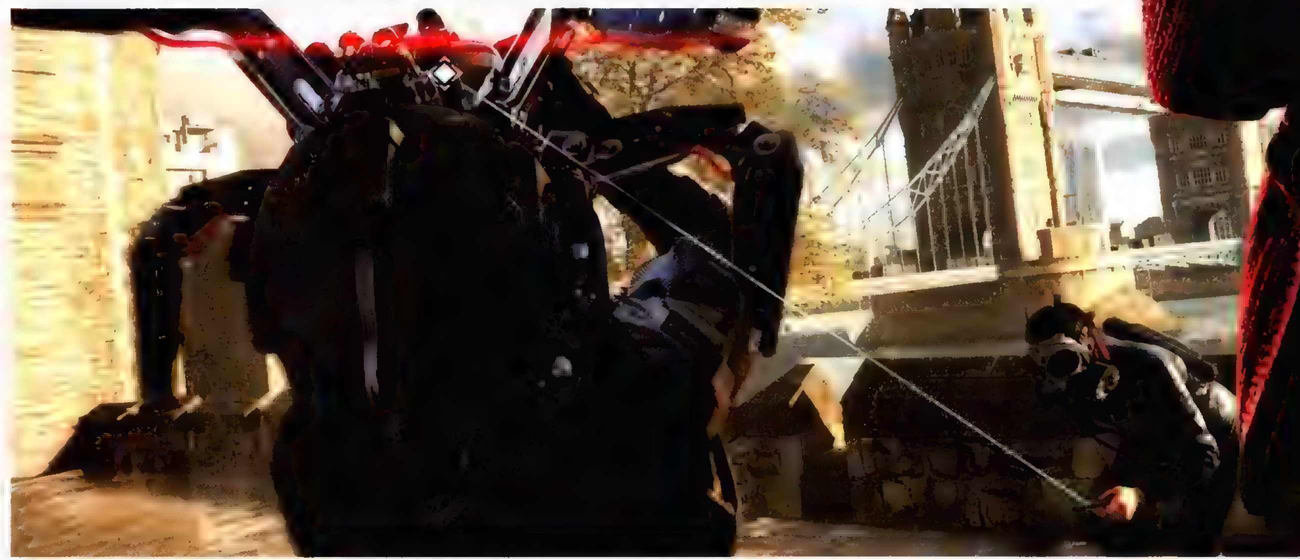
Het geinige aan het rekruteren van personages is dat iedereen een eigen achtergrondverhaal heeft dat past bij zijn of haar statistieken. Iemand die graag een robbertje vecht in de lerse pub brengt meer schade aan als hij dronken is, waardoor het loont om ladderzat te worden alvorens je een missie begint. Potentieel knap is ook dat Watch Dogs: Legion niet per se één verhaallijn bevat, maar vijf verhalen biedt, afhankelijk van wie je kiest. Hoe dat in de praktijk uit gaat pakken, is mij nog een raadsel, maar volgens

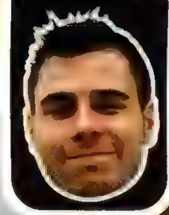
ROUTINES

Iedere NPC heeft een bepaalde routine, waardoor je ze op bepaalde tijdstippen makkelijk kunt vinden. Zo gaan sommige personages eerst even een frappuchino halen bij Starbucks, vertrekken ze daarna richting werk om 's avonds nog even langs de kroeg te gaan.

> "ALLE LEDEN VAN DEDSEC VIND JE INGAME TERUG ALS SPEELBARE PERSONAGES"





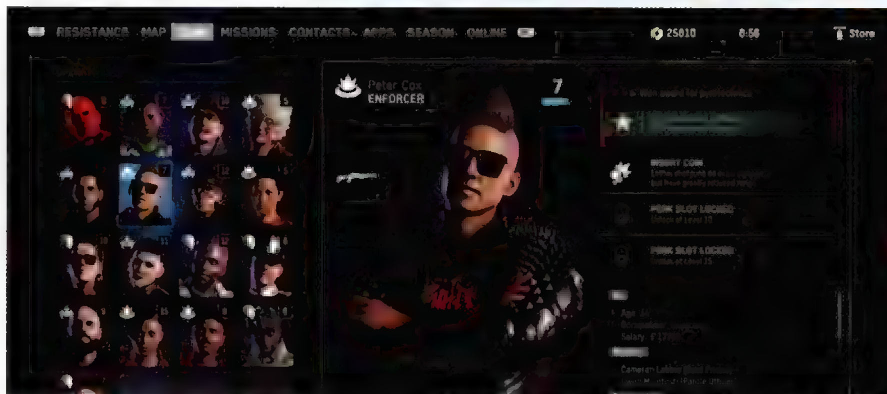


Ubisoft komt elk verhaal, waarin elk personage is voorzien van een eigen stem en een eigen manier van bewegen, netjes samen in één overkoepelende plot. Nog indrukwekkender wellicht, is het feit dat elk personage ook vrienden en familie heeft rondlopen in deze wereld, die op de een of andere manier reageren op zijn daden. Vermoord je de oom van George, dan onthoudt hij dat.

EÉN GROTE SPEELTUIN

Het managen en uitbouwen van je team staat centraal in Legion, want ieder personage heeft zoals gezegd unieke eigenschappen en een bijpassend achtergrondverhaal.
Elke keer dat je iemand aan boord haalt, kies je een van de drie klassen: Enforcer, Hacker of Infiltration. Elke klasse heeft vanzelfsprekend eigen voordelen, zoals een handige spiderbot voor hackers en de optie om onzichtbaar te worden voor infiltrators. Ook zijn er allerlei perks om je personage aan te kleden en te differentiëren. Raak echter niet te gehecht aan een personage, want Watch Dogs: Legion bevat keiharde permadeath. Als iemand sterft, ben je die personage voorgoed kwijt.
Afhankelijk van met wie je op pad gaat kies je een aanpak voor elke missie, hoewel sluipend en hacken vaak de beste optie is. Vergelijkbaar met het tweede deel is de hele spelwereld namelijk één grote speeltuin, met allemaal objecten die je kunt gebruiken. Laat iemands telefoon afgaan en je kunt stilletjes toeslaan. Hack een oversized drone en je vliegt als de Green Goblin over alle bewakers heen. Zet alle verkeerslichten op groen en je hebt de perfecte afleiding (of gewoon een mooi schouwspel).
Er lijken nóg meer creatieve manieren te zijn om te spelen met objecten en om levels te benaderen, en ik kan niet wachten om ze allemaal uit te proberen. En dat is inclusief de harde knalactie voor als je de niet-dodelijke schokwapens inruilt voor echte geweren. Tijdens de E3-demo zagen we al hoe bikkelhard Legion kan zijn als je personage – bijvoorbeeld een oud-spion – een triangle choke uitvoert en vijanden van dichtbij neerknalt.







FUTURISTISCH LONDEN

Met het fantastische San Francisco uit Watch Dogs 2 en het minstens zo gedetailleerde Washington DC van The Division 2 kun je wel stellen dat Ubisoft heer en meester is in het namaken van grote steden. En ook het futuristische Londen is knap vormgegeven. De ontwikkelaar heeft, naast de nodige trekpleisters en districten, allerlei futuristische zaken toegevoegd. Denk aan hologrammen van Queen's Guards om winkeldieven weg te houden, talloze drones die pakketjes rondbrengen of 'de orde bewaren' en een overdaad aan projecties en neonlichten. Zoals je gewend bent van de franchise staan er bovendien genoeg auto's klaar om mee te toeren, maar je kunt nu ook gebruikmaken van het metronetwerk. Of je ook andere spelers in Londen vindt, moet nog maar blijken, maar het zou tof zijn als spelers elkaars game kunnen betreden, zoals in Watch Dogs 2. Verder weten we eigenlijk nog niet veel over Legion, en dus ook niets over de valkuilen van dit ambitieuze project. Hoe uniek zijn de (N)PC's bijvoorbeeld echt? En krijgt Legion een The Division-achtig lootsysteem, inclusief microtransacties? We zullen nog even moeten wachten op antwoorden, want Ubisoft heeft de game uitgesteld naar ergens in 2020 of zelfs 2021. Vooralsnog ziet Legion er echter uit als een heerlijk innovatieve game met een wereld die uitnodigt om lekker in te klooien.

BIJDEHANTE SIRI

Omdat je in Legion constant met andere personages speelt, heeft Ubisoft de game voorzien van Bagley, een zeer bijdehante AI. Bagley is je assistent tijdens missies, maar of je er wat aan hebt is maar de vraag. Soms zit hij niet op te letten, waardoor je bijna het loodje legt, en hij voorziet je regelmatig ongevraagd van commentaar. Een soort vervelende, maar zeer komische Siri dus.

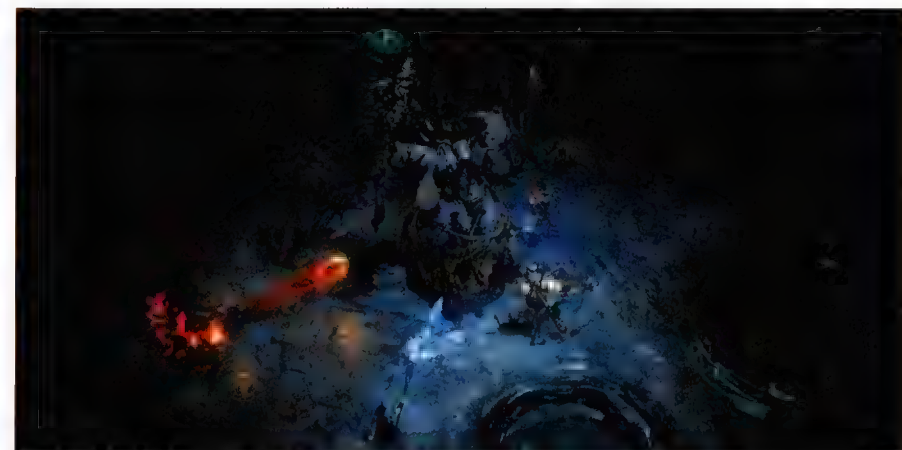


VOLOP FANSERVICE

DIABLO IV



Nadat de algemene opinie over Blizzard het afgelopen jaar nogal was gekanteld (en dan niet bepaald in positieve zin) konden de Blizzard-mannen tijdens de BlizzCon van 2019 eindelijk weer eens een aankondiging doen waar iedereen wél blij van werd. Jurjen – als groot liefhebber van duivels en duisternis – liep daarbij voorop.





Het duistere en duivelse heeft me altijd aangetrokken. In games als Resident Evil, Dark Souls en Diablo, bedoel ik dan. Niet in het echt nee, ben je gek. En ik vind het ook altijd pijnlijk om te zien hoe anderen in duistere en duivelse situaties belanden. Zelfs wanneer ze dat grotendeels aan zichzelf te danken hebben. Zoals in het geval van Blizzard. Voor Blizzard begon de afdaling naar de duisternis met de BlizzCon van 2018. Ach, de BlizzCon, het jaarlijkse feestje dat Blizzard sinds 2005 viert met inmiddels een kleine 30.000 fans, die tijdens dat feestje steevast nóg verliefder op Blizzard worden omdat het bedrijf altijd wel weer iets nieuws en moois aankondigt voor franchises als World of Warcraft, Diablo en/of Hearthstone.

En toen kwam de BlizzCon van 2018. Het grootste nieuws? Er werd een nieuwe Diablo aangekondigd. Voor mobiele telefoons. Vertwijfeling in de zaal. “Komt-ie ook naar pc?”, vroeg een fan. Nee, aldus Blizzard. Boeeeee, riep de zaal.

En toen kwam de even veelzeggende als bespottelijke reactie van Blizzard-developer Wyatt Cheng, die duidelijk maakte dat Blizzard het contact met de fans inmiddels wel een beetje verloren was: “Hebben jullie dan geen telefoons?”

CHINA

Dat de situatie voor Blizzard nog duisterder en duivelser zou worden, werd een paar maanden geleden duidelijk, in de aanloop naar Blizzcon 2019. Je hebt het waarschijnlijk wel meegekregen, dat gedoe met Hearthstone-speler Blitzchung, die door Blizzard werd gestraft omdat hij tijdens een livestream zijn support uitsprak voor de demonstraties in Hong Kong. En dus eigenlijk tégen de Chinese autoriteiten. Terwijl Blizzard fors investeert in de Chinese markt en daar nu al lekker veel geld mee verdient. “Ik wil duidelijk zijn: onze relatie met China was niet van invloed op onze beslissing”, zei Allen Brack, directeur van Blizzard daar later over, bij het deels terugdraaien van de straf aan Blitzchung. Tja, misschien is dat wel zo; maar het beeld dat Blizzard hun oorspronkelijke normen en waarden te grabbel gooit om simpelweg meer geld te kunnen verdienen, was in oktober toch wel een beetje gemeengoed geworden.

En toen kwam 1 november: Blizzcon 2019. Het grootste nieuws? Er werd een nieuwe Diablo aangekondigd. En de zaal stond op zijn kop. Want het lijkt precíes de Diablo te worden die ik – en vele fans met mij – verlangen.

> “ALLES WAT TROUWE FANS VAN DIABLO GOED AAN DE SERIE VINDEN, MAAR DAN AANGEDIKT, UITGEBREID EN FRAAIER DAN OOIT IN BEELD GEBRACHT”

DE DRUID

Wat duisternis en duivelse sferen betreft gaat Diablo terug naar de roots van de franchise. Dat betekent meer bloed en gore, meer horror-elementen en meer helse sferen dan in het toch ook al best brute Diablo III, dat desondanks in het algemeen wat minder hoog wordt aangeslagen dan de eerste twee delen.

Om fans van die eerste twee delen te pleasen, kondigde Blizzard ook meteen maar even de terugkeer aan van een geliefde klasse uit Diablo II die in het derde deel ontbrak: de Druid. En die ziet er dan ook fantastisch uit, met zijn forse lijf en coole baard, het vermogen om vijanden met een rotsblok omver te kegelen en vloeiende morphs in een woes-





te beer en weerwolf, om nog maar te zwijgen over de twee wolven die hem op de voet volgen om zelfstandig naar de demonen op je pad te happen. Naast de standaard rechts-klik-en-links-klik-aanvallen krijgt elke personage vier wapenslots, een ontwijk-actie en vier speciale ability's, waaronder een ultimate, die in het geval van de Druid een spectaculaire storm van tornado's en bliksemflitsen op de vijanden rondom hem ontketent.

Volop variatie en opties om je vijanden te geselen dus, en ook de mogelijkheden om je personages naar eigen smaak uit te bouwen met skillpunten en talent trees beloven een stukje verder te gaan dan in Diablo III.

Alles wat trouwe fans van Diablo goed aan de serie vinden, maar dan lekker aangedikt, uitgebreid en fraaier dan ooit in beeld gebracht, is een goede manier om te beschrijven wat ik tot nu toe van de game heb gezien. Volop fanservice dus, maar er zijn ook elementen die vérder gaan dan dat, en misschien zelfs wat van die fans kunnen tegenstaan.

OPEN WERELD

Volgens Blizzard hebben we in de eerste drie Diablo's slechts fragmentjes van de wereld genaamd Sanctuary gezien, en kunnen we die wereld pas écht gaan verkennen in de open-wereld-versie van Sanctuary die we in Diablo IV mogen betreden. In een wereld die zo'n 25 tot 30 keer groter is dan die uit Diablo III zullen we ons niet langer lineair van de ene naar de volgende act vechten, maar vrij rondlopen om de kerkers te kiezen die ons verder helpen in het verhaal, of om andere redenen aantrekkelijk lijken.

Het euh, 'bijzondere' is wel dat je om die open wereld te kunnen betreden altijd online moet zijn, en daarbij niet raar moet opkijken als er opeens andere spelers in jouw spelwereld opduiken. Godzijdank niet in de dungeons, tenminste, niet zolang je daar niet voor kiest, maar wel in de dorpen, waar je met andere spelers kunt handelen, of bij de grotere eindbazen, waarvan je sommige uitsluitend met hulp van andere spelers in raid-stijl kunt verslaan.

Voor een game die voor veel spelers juist draait om het solitaire, 'ik alleen, als laatste vertegenwoordiger van het goede tegenover de eindeloze troepen van het kwaad'-gevoel, is het best, euh, 'bijzonder', dat ze nu opeens met die andere spelers worden opgescheept. Wat zit daar achter?



weetje - weetje

In Diablo IV kun je voor je personage kiezen uit vijf klassen met uiteenlopende krachten en ontwikkelmogelijkheden. Naast de al genoemde Druid zijn tijdens de laatste BlizzCon ook de Barbarian en Sorceress getoond.



KOTICK

Ik vermoed dat Bobby Kotick van Activision (dus ook de baas van Blizzard) erachter zit. Dat Kotick ooit überhaupt in de overname van Blizzard geïnteresseerd raakte, kwam doordat het bedrijf met World of Warcraft een succesvol games-as-a-service-model had gerealiseerd. Dit model, waarbij de basisgame wordt aangevuld met steeds weer nieuwe content, waaronder cosmetische items die spelers kunnen dragen om hun status te verhogen, wordt zeker sinds het succes van Fortnite door Kotick gezien als de meest lucratieve manier om Activisions franchises te gelde te maken. En dus is het niet vreemd dat spelers min of meer worden gedwongen om elkaar tegen te komen in de open wereld van Diablo IV. Want waarom zou je een blits harnas voor je paard (yep, er komen mounts in Diablo IV) kopen als niemand behalve jij het kunt zien?

De geforceerde multiplayer-elementen en zeer waarschijnlijke nadruk op in-game-transacties (de eerste uitbreidingspakketten zijn in elk geval al aangekondigd) vormen toch wel een smetje op de aankondiging van een game waarmee Blizzard overduidelijk wil laten zien dat ze nog steeds de oude zijn, en heus het contact met hun fans niet verloren hebben.

Als tamelijk non-principieel mens neem ik dat smetje graag voor lief, maar ik blijf het jammer vinden dat de ooit zo lekker eigenwijze en oprechte mannen van Blizzard alles tegenwoordig door een enorm commerciële bril lijken te bekijken. Al zal dat wel vaker gebeuren bij mensen die mooie dingen maken die zó populair worden dat er heel grote en ingewikkelde commerciële belangen mee gemoeid zijn.

Ik hoop het allemaal te vergeten als ik me eind 2020 (of pas in 2021?) als Druid in duistere en duivelse sferen van Diablo IV zal begeven.



DE LAATSTE GROTE PS4-EXCLUSIVE

GHOST OF TSUS

Het deed Samuel pijn toen de releasedatum van The Last of Us 2 werd verschoven naar eind mei 2020. Waarom dan? Omdat dit automatisch betekende dat Ghost of Tsushima, een veelbelovende nieuwe IP van Sucker Punch, óók zou worden opgeschoven ...



PREVIEW



PS4

Ghost of Tsushima wordt gemaakt door Sony's studio Sucker Punch Productions. Deze studio was ooit verantwoordelijk voor de uitstekende Sly Raccoon-trilogie en vijf inFAMOUS-titels. Dat zijn allemaal duistere, over de top en (vooral) westerse openwereldgames waarbij verticaliteit en het uithalen van stunts de belangrijkste elementen zijn.

weetje • weetje

Je kunt allianties aangaan met NPC's, zoals de boogschutter Masoko. Zij zullen je helpen met je missie, al kan het zijn dat hun doelen en motivaties die van jou in de weg komen te zitten.

Hoe moet zo'n *edgy*, ultra-Amerikaanse developer een haast meditatieve, historische, behoorlijk realistische en (vooral) extreem Japánse game maken?

Drie is te veel?

De aankondiging van Ghost of Tsushima viel rond de aankondiging van twee andere PS4-games: Nioh 2 en Sekiro: Shadows Die Twice. Welke van deze drie games is een fantasievolle uitvoering van een historisch moment in de geschiedenis van feodaal Japan, waarbij de focus voornamelijk ligt op de verkenning van een (semi-)open wereld en snelle, genadeloze actie? Het antwoord is: alle drie.

Ik wil niet beweren dat games alleen goed kunnen zijn als ze origineel zijn, maar Ghost of Tsushima vult nou niet bepaald een leegte op in het softwareaanbod van de PlayStation 4.

Weinig uitdagend

De zeer specifieke setting en gemaakte vergelijkingen met games als Sekiro: Shadows Die Twice hebben voor bepaalde verwachtingen gezorgd. Een daarvan is de moeilijkheidsgraad; een game die draait om semi-realistische combat van één zwaardvechter tegen een heel leger insinueert namelijk een immense uitdaging.

"Nee, Ghost of Tsushima wordt vooral gemaakt voor een mainstream publiek", aldus creative director Nate Fox. "Moeilijker dan Horizon: Zero Dawn zal onze game nooit worden." Kuch, Sony-formule, kuch. Amerikaanse journalisten die de game van dichtbij hebben gezien, noemen Ghost of Tsushima zelfs 'een Assassin's Creed-game in het feodale Japan'. Nou hoeft een samoeraigame echt geen Dark Souls-wannabe zijn, maar kom op: Assassin's Creed?! Een beetje uitdaging wordt gewaardeerd, hoor!

De mooiste PS4-game ooit

Graphics zijn niet alles, maar jongens, wat wordt Ghost of Tsushima een pareltje. Sterker nog, opper-PlayStation-baas Shuhei Yoshida zei fysiek en emotioneel overdonderd te zijn door de pracht en praal van deze game. "Mijn handen konden gewoon niet doorspelen. Er waren momenten waarbij de wereld mooier was dan het échte Japan op z'n mooist", aldus de voormalige president van Sony Computer Entertainment.

En dit was nou eens geen PR-gelul; meerdere in-game demo's hebben laten zien hoe kleurrijk, gedetailleerd en vooral levendig het eiland van Tsushima werkelijk is. Als de wind waait, zie je elke groene grasspriet individueel meebewegen en elk blad los door de lucht dwarrelen in een zee van



SHIMA



rode herfstbladeren. Dit wordt echt zo'n game waarbij je op de top van een heuvel blijft staan om gewoon te genieten van het magnifieke uitzicht. Sterker nog, we vragen ons af waarom we überhaupt een PlayStation 5 nodig hebben als de good old PS4 blijkbaar nog steeds capabel genoeg is om dit soort next-gen-achtige scenario's te creëren!

Respect voor geschiedenis en cultuur

Ghost of Tsushima wordt dan wel gemaakt door Sucker Punch Productions, maar dat betekent niet dat er een oppervlakkige westerse draai wordt gegeven aan een game waarvan het DNA door en door Japans is. De 'dit is de Japanse Assassin's Creed'-uitspraak is dan ook voornamelijk positief bedoeld; het Japanse eiland Tsushima en de Mongoolse invasie ervan in 1274 wordt niet alleen als achtergrond gebruikt. Ghost of Tsushima streeft naar een niveau van historische en culturele nauwkeurigheid die geen enkele westerse studio hiervoor heeft behaald. De game is dan ook volledig in het Japans te spelen, ongeacht welke versie van de game je koopt. Daarnaast is Sucker Punch tijdens het maken van de combat geadviseerd door David Ishimaru, een bekende expert in Japans zwaardvechten; in feite dus een echte, levende samoerai. Samen hebben ze een vechtsysteem ontwikkeld dat niet alleen gegrond is in realisme, maar óók leuk is om te spelen.

Als een échte samoerai

De Amerikanen van Sucker Punch hebben wellicht nog nooit eerder een historische of Japanse videogame gemaakt, maar weet je waar ze wél heel goed in zijn? Het maken van interessante, actievolle open werelden. En dat ga je terugzien in Ghost of Tsushima, waar het titulaire eiland niet alleen op organische wijze ontworpen is, maar ook tjokvol interessante spelelementen zit waar de speler zijn of haar invloed op kan uitoefenen. Prachtige (beklimbare) architectuur, uitnodigende flora en fauna, allesbehalve gezichtsloze vijanden, NPC's die menselijkheid en autonomie uitstralen, een vechtsysteem dat de snelheid en dodelijkheid van een doorgewinterde samoerai benadrukt...

Zelfs als we de details omtrent de gameplay-systemen nog niet kennen, weten we wél al welk gevoel het ons allemaal gaat geven. Zo is het zwaardvechten geconcentreerdrond het idee van 'counters': gespannen en oplettend wachten op de vijand, het ontwijken of pareren van zijn aanval, en dan met één gefocuste slag een einde maken aan z'n leven. Snel, accuraat, zonder twijfel. Als een échte samoerai.

> **"Oké, graphics zijn heus niet alles, maar jongens, wat wordt Ghost of Tsushima een pareltje!"**

Filmische ervaring

Oké, ik mag dan zelf niet zo gecharmeerd zijn van filmische games, maar zelfs ik kan de gigantische, universele aantrekkingskracht ervan niet ontkennen. En in het geval van Ghost of Tsushima heeft het zelfs bestaansrecht, gezien de focus die het op z'n waargebeurde, historische achtergrond legt. De dertiende-eeuwse Mongoolse invasie van Tsushima heeft duidelijke slechteriken, helden, doelen en belangen.



weetje • weetje

De titulaire 'ghost' verwijst naar de hoofdpersoon, de laatste samurai van Tsushima. Hij zal een nieuwe vechtstijl moeten ontwikkelen, The Way of the Ghost, om het in z'n eentje op te kunnen nemen tegen de Mongoolse legers.

Hoe moet het zijn om als Japanse veldheer te worden geconfronteerd met ogenschijnlijk barbaarse invloeden? Hoe voelt het om het als getrainde zwaardvechter te moeten opnemen tegen nieuwe wapens als giftige pijlen en bommen? Met personages die zo menselijk zijn dat hun loyaliteit en motivaties continu veranderen, lijken dit verhalen die ideaal zijn voor Sony's onverslaanbare filmachtige blauwdruk. Jazeker, ik ben in elk geval overtuigd. ★



Met die Japanse muren van rijstpapier hoor je zelfs het geluid van het pus dat op de spiegel spat als je buurjongen een puist uitknijpt.



VERWACHTING SAMUEL:

Ghost of Tsushima wordt wellicht niet de meest originele of unieke game, maar het gaat wel herbevestigen waarom PS4-exclusives de huidige generatie ronduit hebben gedomineerd. En laten we eerlijk zijn: een overvloed aan geweldige samoeraigames heeft nooit iemand pijn gedaan.

+ Graphics van PlayStation 5-kwaliteit.
+ Prachtige, nauwkeurige, complexe Japanse setting.
- Veel scripted sequenties en verhalende tussenfilmpjes.
- Nog veel onduidelijk over de gameplay en releasedatum.

ACTION-ADVENTURE
SUCKER PUNCH PRODUCTIONS / SONY
1 SPELER
2020

PREVIEW

OCULUS RIFT

TERUG AAN HET FRONT

MEDAL OF HONOR ABOVE AND BEYOND

Geloof het of niet, maar er was een tijd dat Medal of Honor populairder was dan Call of Duty en Battlefield. Oudgediende kolonel-majoor Graddus stoft zijn Purperen Hart af en vertelt wat we van de VR-reboot Above and Beyond mogen verwachten.



Medal of Honor: Frontline is nog altijd mijn vetste WOII-ervaring ooit. Het spel heeft alles: van de bestorming van Omaha Beach tot het infiltreren van een geheime Duitse basis. Op een gegeven moment wandel je tijdens je zoveelste nazi killing-spree zelfs de woonkamer van een Arnhems gezin binnen dat nét aan de aardappels met draadjesvlees zit. "Wat doet u hier? Wat wilt u?", vragen ze in perfect Nederlands. Dat soort details hebben zelfs moderne oorlogsspektakels als Call of Duty: WWII en Battlefield V niet.

Medal of Honor-magie

Toegegeven, na Airborne in 2007 was het wel een beetje gedaan met de Medal of Honor-magie. Het laatste deel uit de serie was Warfighter. Uit 2012 alweer, en het speelt zich niet eens af tijdens de Tweede Wereldoorlog.

Maar binnenkort verschijnt Medal of Honor: Above and Beyond, en jongens, wat word ik enthousiast van wat ik tot nog toe heb gezien! Het lijkt er namelijk op dat deze exclusief voor de Oculus Rift ontwikkelde (lees: met Mark Zuckerbergs ongelimiteerde creditcard gesponsorde) VR-game weleens de beste WOII-ervaring ooit kan worden. Yep, zelfs vetter nog dan Frontline!

Stokbroden en camembert

Bewijsstuk 1: de setting. Above and Beyond speelt zich voor een groot deel af op het Franse platteland, en dat betekent dat je de stokbroden en camembert straks bijna kunt ruiken. Hoe indrukwekkend de veldslagen in Stalingrad of de Ardennen ook zijn, wat mij betreft blijft Frankrijk de meest aansprekende plek voor een WOII-spel.

Bewijsstuk 2: ongekende controle. In de trailer is te zien hoe de speler een granaat naar zich toegeworpen krijgt, hem opvangt en met één snelle beweging terug naar de vijand smijt. Het hele tafereel neemt nog geen anderhalve seconde in beslag, maar is een perfecte showcase voor de meerwaarde van een VR-systeem als de Oculus. Ook het mikken met iconische WOII-guns als de Thompson, BAR en M1 zou weleens heel speciaal kunnen gaan aanvoelen.

"Schreeuwende moffen en met je smoel in de modder om de rondvliegende kogels te ontwijken"

Bewijsstuk 3: de graphics. Serieus, voor een VR-game oogt Above and Beyond bijzonder strak. Dat komt op een normaal scherm misschien niet helemaal over, maar geloof me: met zo'n bril vlak voor je ogen hap je echt effe naar adem!

O, en mag ik als **bewijsstuk 4** nog even de prachtige klassieke muziek aanvoeren, die me meer dan eens aan die uit Frontline deed denken? Ja? Fijn, dank je.

MULTIPLAYER MOFFEN MOLLEN

Alsof een WW2-game in VR nog niet speciaal genoeg is, kondigde ontwikkelaar Respawn Entertainment ook gewoon doodleuk aan dat Medal of Honor: Above and Beyond een volwaardige multiplayer modus krijgt! Hoe het allemaal precies werkt en of je bijvoorbeeld ook als de moffen kunt spelen, is momenteel nog niet bekend.

Een gevaarlijk iets

Ik weet het: nostalgie is een gevaarlijk iets. De laatste jaren werd ik al te vaak teleurgesteld door reboots van classics uit m'n jeugd. Vooral Rare heeft hier een handje van, maar ook titels als Need for Speed, de verschillende Sonics en – jawel – Medal of Honor uit 2010 gaven me gewoon niet dat gevoel dat hun voorgangers wel deden. Aan de andere kant hebben Wolfenstein en Hitman aangetoond dat er wel degelijk plek kan zijn voor favorieten uit het verleden.

En ach, welke kant Medal of Honor: Above and Beyond uiteindelijk ook opgaat, het is sowieso fijn dat de Tweede Wereldoorlog nog niet uit het collectieve geheugen verdwenen is. Opdat wij nooit vergeten ... ★



Franse geweren hadden destijds een platte bovenkant, zodat er precies een glaasje cognac op paste.

VERWACHTING *GRADDUS:*

Schreeuwende moffen, met je smoel in de modder om de rondvliegende kogels te ontwijken. Dit wordt de WOII-game waar we al sinds Medal of Honor: Frontline op wachten!

- \+ WOII alsof je er zelf bij bent.
- \+ Ongekende controle.
- \+ Triple-A-budget.
- − Alleen op de Oculus Rift.

FIRST-PERSON VR-SHOOTER
RESPAWN ENTERTAINMENT / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
2020

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK ZAG BLOKJES, GEEN CHARACTERS. IK BEZAT DE FANTASIE NIET OM IN MIJN HOOFD ECHT EEN VERHAAL BIJ DE BEELDEN TE BEDENKEN. TOT DE PLAYSTATION OP DE MARKT KWAM."



Aldus onze redactie-Hulk JJ over 25 jaar PlayStation.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MIJN GROOTSTE FUCK-UP? GEBOREN WORDEN, WANT ÉLKE DAG WEET IK WEL MINIMAAL ÉÉN FUCK-UP TE MAKEN. IK BEN DIT JAAR VAN ALLES KWIJTGERAAKT, IK HEB DINGEN GEBROKEN, IK BEN OVER EEN KLEUTER GESTRUIKELD, IK HEB ME EEN PAAR KEER VERSLAPEN - NOEM HET MAAR OP."



Het zit die Wonderspons ook niet mee hè...

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"EXCUSES, HET IS BERENDRUK (SORRY), IK KAN ER PAS NU AAN BEGINNEN. IK STUUR HET ECHT ZO SNEL MOGELIJK NAAR JE OP."



Haha, hij zei berendruk. We wachtten namelijk al weken op Tjeerds review van Planet Zoo.

"IK HEB DOOR COMIC CON EN DND NOG AMPER TIJD GEHAD OM TE SPELEN, DUSSEH... DONDERDAGMIDDAG?"



Ook Wouter had deze maand duidelijk andere prioriteiten...

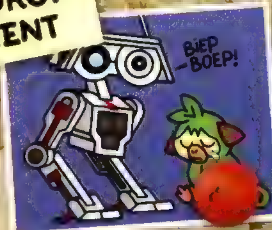
"MORGENAVOND, BELOOFD. IK HEB GEEN EXCUUS BEHALVE DAT IK HET GEWOON VERGETEN BEN."



Dat zijn de betere kutsmoezen, Danny! ☺

REVIEWS

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

RED DEAD REDEMPTION 2 (PC)
THE STRETCHERS
THE TOURYST
CAPCOM HOME ARCADE

WE HEBBEN 2019 UITGESPEELD!

Hoppa, dat was 'm weer: we zetten 2019 bij het grofvuil, want 2020 staat alweer om de hoek te trappelen. Maar we gaan 2020 pas écht knuffelen nadat we 2019 als gamejaar eens goed hebben doorgelicht. Oké, het was geen jaar waar we het in 2030 nog steeds over hebben, maar het was sowieso een jaar met games, dus blikken we terug – zo zijn we dan ook weer!



1. APEX LEGENDS

Wat een game is dit! Sowieso ligt dat hele battle royale-genre me wel, maar Apex heeft de boel naar een nieuw level getild. Je speelt samen, maar je hoeft niet met mensen te praten. Het is tactisch, maar je hoeft geen generaal te zijn. En het is spannend, rete-spannend!

2. RESIDENT EVIL 2

Deze game heeft me meer dan blij verrast. Op het puntje van de bank (of ik het nou heel spannend vond of dat de bank te ver van de tv staat, daar ben ik nog niet over uit) heb ik deze meer dan fijne game in één klap doorgespeeld.

3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Eindelijk had ik weer eens echt zin in een Call of Duty. Modern Warfare stelde me niet teleur en ik speel het nog steeds regelmatig. Vooral die gunfught-modus: lekker 2vs2 bepalen wie het baasje van het schoolplein is vind ik heel fijn. Ja hoor!

MEESTE UREN

Hop, de kinderen op bed, PlayStation aan en effe een potje Apex spelen. "Echt hoor, één potje!", hoor ik mezelf nog tegen m'n vrouw zeggen. Dat heeft ze het afgelopen jaar bijna dagelijks gehoord. En jij weet net zo goed als ik dat het nooit bij één potje blijft.

GROOTSTE TELEURSTELLING

Niet aan andere games beginnen omdat die PlayStation-tegel van Apex me de hele tijd verleidde om 'oké, één potje dan' te gaan doen.

GROOTSTE FUCK-UP

Ik maak geen fuck ups, gewoon her en der een uitglijer. Kan de beste overkomen.





1. SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

En ik heb hem niet eens uitgespeeld. Kun je nagaan hoe vet ik deze game vond. En tergend moeilijk. Dat ook.

2. TETRIS 99

Ja, die zag je niet aankomen hè? Heerlijke multiplayer die me maanden in z'n greep hield.

3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Ik ben geen Rus, dus ik erger me ook nergens aan. Heerlijk ouderwetse CoD. Loving it – week in, week uit...

MEESTE UREN

Zoals elk jaar FIFA 20. Maar het is jaren geleden dat ik zo weinig écht plezier had met deze game. Te veel shit klopt niet. Maar geen footie spelen is geen optie. En nee, ik hou niet van PES.

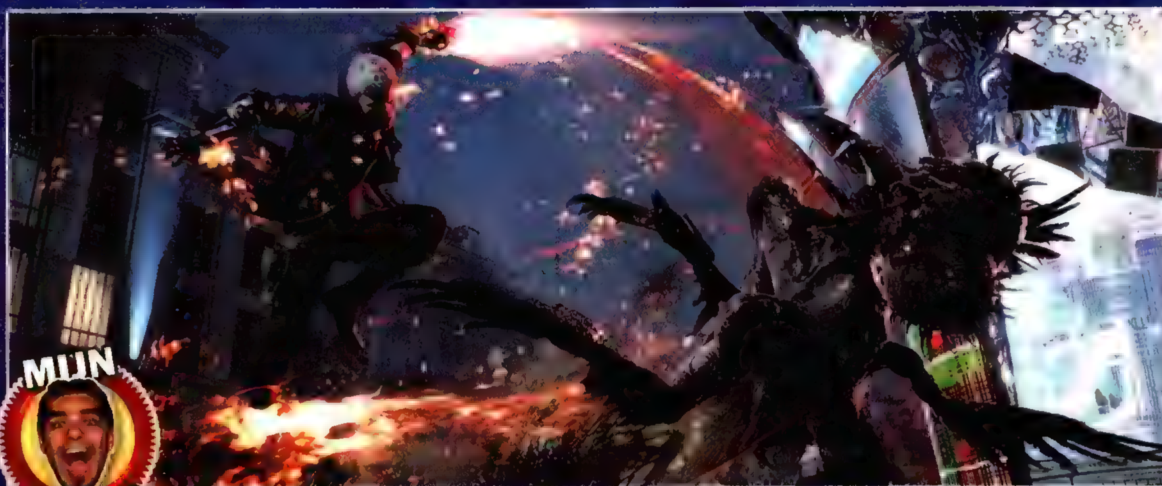
GROOTSTE TELEURSTELLING

Death Stranding. Ik had gehoopt eindelijk een Kojima-game vet te vinden. Maar wat een pretentieuze en ultiem saaie shit is dat geworden. Ik mis blijkbaar een bepaald intellect.

GROOTSTE FUCK-UP

Mijn iPhone X kapotslaan bij een potje FIFA. Ik heb een kussen naast me liggen waar ik op ram om schade aan mijn controller te voorkomen. Werkt perfect, zolang je er geen mobiel op legt. »

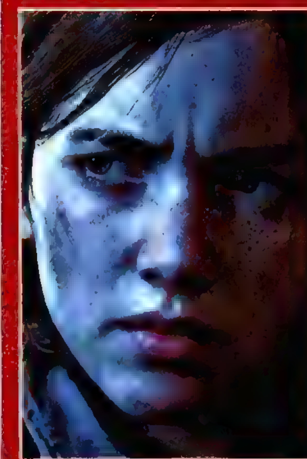




DE 'IS HET AL 2020'-AWARD



Schrijf 'm maar vast op: 2020 wordt een jaar voor de boeken! Niet alleen gaan we spelen op de PlayStation 5 en is Microsoft druk in de weer met Project Scarlett en xCloud, maar kunnen we ook eindelijk Cyberpunk 2077 bepotelen. Maar als we naar één titel MOETEN uitkijken, dan is dat wel het vervolg op een van de beste (misschien wel de beste) game ooit gemaakt: The Last of Us 2. Zin in!





1. SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Tenchu meets Dark Souls, uit het brein van Hidetaka Miyazaki himself. Het eindresultaat was een intense, intieme, uitdagende en akelig gestroomlijnde action-adventure die mij – zelfs na het behalen van de platinum trophy – nog bleef roepen. Waar blijft die DLC...?!

2. DEVIL MAY CRY 5

Tegen alle verwachtingen in maakte Capcom hiermee de beste DMC-game ooit, en dat zonder de diepgang en variatie te verliezen waar het vorige hoogtepunt (Devil May Cry 3) om bekend stond. En die graphics! Dit is hoe je fotorealisme doet.

3. CODE VEIN

Ik verwachtte een ongeinspireerde Dark Souls-kloon, maar Code Vein bleek een verrassend toffe draai aan de formule te geven met z'n anime-esthetiek en makkelijk verwisselbare gameplaystijlen (Blood Codes). De boss fight tegen zowel de snelle Blade Bearer als de vernietigende Cannoneer was een van mijn tofste gamemomenten van 2019!



MEESTE UREN

Code Vein. Net als Sekiro wilde ik Code Vein platinummen, want dat doe ik met élke Souls-kloon. Code Vein heeft echter vier verschillende eindes én een trophy waarbij je via online co-op 200(!) boss fights moet klaren. Dat euh, duurde best effe.



GROOTSTE TELEURSTELLING

Death Stranding. In een industrie die graag op safe speelt ben ik erg blij dat zoiets bizars en groots als Death Stranding bestaat, maar dit is in mijn optiek Hideo Kojima op z'n slechtst, zonder iemand die zijn gekkigheid binnen de perken heeft weten te houden. De hoofdgameplay is verdomd saai, de boss fights zijn hilarisch ongeïnspireerd en het script is dusdanig tenenkrommend dat ik m'n voeten zowat brak. Doodzonde.

GROOTSTE FUCK-UP

GameMania had een actie waarbij je je oude Nintendo Switch voor een klein bedrag mocht inruilen voor het gloednieuwe tweede model, met onder meer een betere batterij. Daarbij boden ze ook aan om de transfer van alle data in de winkel voor je te regelen. Mijn grootste fuck-up dit jaar was dat ik daar blind op vertrouwde, want de helaas onervaren medewerker maakte in zijn onwetendheid een fout bij het overzetten, waardoor ik thuis ontdekte dat er heel veel níet was overgezet. Godzijdank kon ik, via mijn betaalde Nintendo Online-account, de savefiles van de meeste games weer uit de cloud trekken, maar het harde werk in enkele titels die cloud back-ups niet ondersteunen, zoals Splatoon 2 en Pokémon Let's Go!, raakte ik daarmee voorgoed kwijt.



1. DEATH STRANDING

Death Stranding is een typische 'you either love it or hate it'-game: er is geen middenweg. Ik reken mezelf tot de groep die het fantastisch vindt vanwege de bijzondere gameplay, de meesterlijke setting en het gevoel van overwinning als ik m'n pakketjes zonder schade kan afleveren. Misschien heeft het iets te maken met het feit dat ik ooit zelf koerier ben geweest?

2. DRAGON QUEST BUILDERS 2

Zelf dingen bouwen in games is meestal niet mijn ding, maar in Dragon Quest Builders 2 word je aan je handje meegenomen en maak je zonder problemen prachtige creaties voor jezelf en je dorpsbewoners. En dat allemaal verpakt in de geweldige wereld van Dragon Quest – *nerdgasm!*

3. KINGDOM HEARTS 3

2019 ging fantastisch van start met Kingdom Hearts 3, een game waar we veel te lang op hebben moeten wachten, maar die dat wachten achteraf meer dan waard was. De combinatie van Square Enix en Disney is niets minder dan magisch, maar het is bovenal een meesterlijke Japanse action-adventure RPG!

MEESTE UREN

Ik heb een behoorlijke verzameldrang in games, en dan is Dragon Quest Builders 2 een hel. Ik moest en zou alle beschikbare grondstoffen in de game verzamelen, en heb mede daardoor meer dan 150 uur in de game gestopt. Uiteindelijk niet eens zo veel mee gedaan, maar ik moest en zou alles hebben!

GROOTSTE TELEURSTELLING

Ik had super veel zin in een nieuwe vette racegame en werd enthousiast van de aankondiging van de nieuwe Grid, maar dat was een dikke teleurstelling. De game bleek een money grab die niets te maken heeft met de liefde voor autosport. Ik heb er nog steeds een nare smaak van in m'n bek, bah!

GROOTSTE FUCK-UP

Tijdens een epische Kingdom Hearts 3-trip in LA ontstond er een groeps-app met alle aanwezige journalisten, die standhield tot de release. Toen ik de reviewcode binnenkreeg deelde ik mijn blijdschap onmiddellijk in de groeps-app, om vervolgens van Square Enix PR te horen dat ik als een van de eerste ter wereld een code had gekregen en daar beslist m'n mond over had moeten houden. Oeps!







POPULAIRSTE GENRE IN 2019



Games vinden nog steeds regelmatig hun inspiratie in de gameplay van Dark Souls, zelfs een decennium nadat Demon's Souls de basis van het (sub)genre Souls-Like introduceerde. 2019 kent onder meer het fantastische Sekiro: Shadows Die Twice, het wat minder spraakmakende The Surge 2, het stijlvolle Code Vein, de shooter Remnant: From the Ashes en ook Star Wars Jedi: Fallen Order bevindt zich in het Souls-like spectrum. Duidelijk dus dat het meer dan een vervagende hype is: Souls-like is here to stay, en 2019 was sappig van de souls!

DIKSTE HARDWARE VAN 2019



Misschien niet de dikste hardware van 2019, maar wel het stukkie tech waar we het afgelopen jaar het meeste plezier mee hebben beleefd. Dik een maand stonden we non-stop als een soort losgeslagen Darth Vader te zwiepen en te zwabberen midden op de redactie, terwijl 'I'm the living legend' door de kleine speakertjes van deze VR-machine pompte. Yes, de Oculus Quest is vet, en al helemaal in combinatie met Beat Saber.





1. A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Wauw, wat een verrassing, deze even beklemmende als ontroerende en bij vlagen betoverend fraaie game. Van de overtuigende personages tot de schilderachtige landschappen, aangrijpende symboliek, lugubere situaties en bijzondere 'ratten-gameplay' – hier heb ik echt van genoten!

2. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Yep, een van mijn favorieten uit 2019 komt uit 1993. Komt dat door de nostalgie? Ja, deels wel, denk ik. Maar ik meende tijdens mijn vernieuwde avontuur toch ook te menen dat Link's Awakening gewoon een tijdloos goede game is. En de nieuwe versie is zó goed, getrouw waar het moet, verrassend en verbeterd waar het kan, dat ik weer heb genoten als toen ik, euh, 23 was.

3. LUIGI'S MANSION 3

Ik twijfelde nog even over Fire Emblem, Dragon Quest X en Astral Chain, maar als ik kijk naar puur, onvervalst speelplezier, dan wint de derde Luigi's Mansion het nipt. Prachtig vormgegeven, en met steeds weer nieuwe verrassingen en meer mogelijkheden dan ooit om ermee te dealen, hield LM3 me 15 uur blij en nieuwsgierig naar wat nog zou komen.

MEESTE UREN

Dankzij heerlijke singleplayer-avonturen als A Plague Tale, Luigi's Mansion, Zelda: Link's Awakening, The Outer Worlds, Astral Chain, Fire Emblem: Three Houses, Dragon Quest Builders 2 en Dragon Quest X heb ik in 2019 veel meer uren dan vorige jaren in games gestoken. En dan bracht ik de meeste uren waarschijnlijk nog door in Hearthstone en Fortnite!

GROOTSTE TELEURSTELLING

Metroid Prime 4! De game werd op de E3 van 2017 aangekondigd, in 2018 werd bekend dat Bandai Namco Studios in Singapore eraan werkte. Begin dit jaar maakte Nintendo-manager Takahashi bekend dat de ontwikkeling opnieuw was begonnen bij Retro Studios (de oorspronkelijke ontwikkelaar van de Prime-serie, waar we sinds 2014 al geen nieuwe game meer van hebben gezien). Gaat dit nog goed komen?!

GROOTSTE FUCK-UP

Voor de PU van mei 2019 schreef ik een leuk artikel met een overzicht/vergelijking tussen de verschillende game-abonnementen die tegenwoordig beschikbaar zijn. Pal naast PlayStation Now ('meer dan 250 PS4-games') stond Xbox Game Pass, waarbij ik schreef dat je daarmee toegang kreeg tot 'zo'n 40 Xbox-games'. Terecht dat het pr-bureau daarover aan de bel trok, want er had 'meer dan 100 Xbox One en Xbox 360-games' moeten staan. En inmiddels zijn het er zelfs meer dan 200!

TERUGBLIKKEN FEATURE



1. APEX LEGENDS

Nooit eerder was de keuze voor mijn GotY zo makkelijk. Ik kan me namelijk maar één game herinneren die ik gespeeld heb dit jaar, en dat is deze. Apex innoveerde het battle royale-genre, speelt als een tiet en – nog veel belangrijker – gaf me honderden uren om online te chillen met vrienden toen ik dat het meest nodig had.

2. RESIDENT EVIL 2

Maar oké, omdat ik ook de beroerdste niet ben heb ik toch even opgezocht wat ik nog meer heb gespeeld. En toen vond ik een perfecte game in mijn lijstje. Ja, dat lees je goed: perfect. Letterlijk. Dit is hoe je een remake maakt. Nee wacht, dit is hoe je een game maakt. Punt.

3. SEKIRO

Schaam me bijna dat ik ook deze vergeten was, maar shit wat was Sekiro goed, man! Geef me een boek met 100 pagina's en ik geef je op elke bladzijde een reden waarom deze game zo gruwelijk is. Ik zit niet zo vaak in dat rechtlijnige 'gameplay is king'-kamp, maar voor deze keer heel even wel.



MEESTE UREN

Ja, Apex Legends dus, en ook niet met een klein beetje afstand van de rest. Dit jaar telde meer avonden dat ik wél m'n Apex-buddy's optrommelde dan avonden waarop ik dat niet deed. Vriendschappen voor het leven hoor, allemaal dankzij deze game van de beste shooter-ontwikkelaar die de wereld ooit heeft gekend.

GROOTSTE TELEURSTELLING

Toch wel het feit dat ik het grootste gedeelte van het jaar te depressief was om überhaupt games te spelen. Helemaal kut, maar goed: soms gebeurt die shit. En wat je doet als dat gebeurt, is zorgen dat je er aan het eind van de tunnel tien keer beter uitkomt dan je was toen je erin ging. En zorg dat je praat en blijft praten met je mensen. Zelfs als dat via je headset tijdens 1000 potjes Apex is. Go for it. Je bent niet alleen.

GROOTSTE FUCK-UP

Geloven dat Power Unlimited-kledingmodel Tess Milne altijd 100 procent gelijk heeft over games. Begrijp me niet verkeerd: negen van de tien keer als Tess zegt dat iets goeie shit is, dan is het goeie shit. Je moet alleen niet die tiende keer blind The Dark Pictures Anthology downloaden.



1. DEATH STRANDING

Ook al heb ik 'm nog niet zelf gespeeld: ik vind dit een heerlijke game om urenlang méé te kijken. Kan ook te maken hebben met het feit dat ik deze game af een toe iets te spannend vind haha! Maar al met al een waanzinnig huzarenstuk van meneer Kojima hoor, bravo!

2. MORTAL KOMBAT 11

Heerlijk lompe fighter met een aanvankelijk ultiem simpel combat-systeem, maar uiteindelijk akelig complex om hem in z'n geheel te masteren. Zowel op PS4 als op de Switch een heerlijke game om head to head te gaan.

3. TETRIS 99

Simpele maar o zo briljante variatie op het inmiddels bekende thema. Lekkere zet van Nintendo om de game gratis beschikbaar te stellen bij een abootje Switch Online. Veel dode kwartiertjes (op de plee) mee doorgebracht!

MEESTE UREN

Ik heb GTA V eind deze zomer eindelijk eens uitgespeeld. Nou ja, het oorspronkelijke verhaal dan; online ben ik nog lang niet klaar, en daarnaast vind ik het nog altijd heerlijk om in complete mayhem verzeild te raken. Beste. Game. Ever.

GROOTSTE TELEURSTELLING

Oké, hij is eigenlijk van vorig jaar, maar ik heb 'm pas dit jaar gekocht: Red Dead Redemption 2. Prachtig allemaal, maar wat een saaie, trage en pretentieuze flutgame – ik ben er al een keer letterlijk bij in slaap gevallen. Meh...

GROOTSTE FUCK-UP

Dat ik op 30 juli om 14.12 uur in Zuid-Spanje voor dat ene cafeetje op de hoek langs het park in de poep ben gaan staan. Dat, én dat ik zo nodig een Founder's Edition van Google Stadia moest hebben. Tot nu toe één keer aangezet, daarna niet meer aangeraakt.





KUTSTE MOMENT 2019

Waar bij mij de bek van openviel dit jaar was de haat die ontwikkelaar Game Freak over zich heen kreeg vanwege Pokémon Sword & Shield. 'Fans' tuimelden over elkaar heen om een grote, smerige bult toxicity te vormen. Niet alle pokémon zitten namelijk in Sword & Shield, en dat was dus reden genoeg om Game Freak te bedreigen. Er werd fans beloofd dat pokémon-animaties verbeterd zouden worden in ruil voor het ontbreken van beestjes, maar sommige poké-fanatici waren – nog vóórdat ze de game hadden gespeeld – al van mening dat die animaties zogen. Nooit gedacht dat Pokémon-fans ook zo enorm niet-cute konden zijn.





1. THE OUTER WORLDS

Als Charlie de oliedomme, licht ontvlambare conciërge is geen dag in The Outer Worlds hetzelfde. "Wait, who's peeing?", vraagt de man wanneer het over paeans (lofliederen) gaat. Raap me op. GotY!

2. YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR

Een ouderwetse kwaliteitsplatformer. En pittig dat-ie is! Zelfs als je de rest van de game hebt uitgespeeld en bijna 50 keer geraakt mag worden, is Capital B's Lair serieus lastiger dan een Dark Souls-game. Smeekbede aan Microsoft: laat Playtonic pleeeeease de volgende Banjo-Kazooie doen!

3. RESIDENT EVIL 2

Hmmm, dacht ik van tevoren, zou zo'n horrorspelletje als Resident Evil 2 anno 2019 nog wel relevant zijn? Het antwoord is natuurlijk een volmondig JA, waarbij eens te meer blijkt dat het juist de eenvoud van retrogames is dat veel games tegenwoordig missen.



MEESTE UREN

Surprise surprise, mijn meest gespeelde game is: FIFA 20! Of nou ja, da's dit jaar eigenlijk wel degelijk een verrassing. FIFA 20 is namelijk het slechtste deel in tijden, met meer scripting, kermisvoetbal en pay-to-win dan ooit. Maar ja, Ultimate Team hè?

GROOTSTE TELEURSTELLING

Naast FIFA vielen ook Wolfenstein: Youngblood en Crackdown 3 vies tegen. Toevallig allemaal games die ik mocht reviewen. Thanks nog hè, Martin? En nu ik toch bezig ben: WANNEER MAG IK WEER EENS OP TRIP?! [Don't worry, zodra er een nieuwe E.T. of Shaq Fu komt, is-ie sowieso voor jou! – Martin]

GROOTSTE FUCK-UP

Begin van het jaar kreeg ik een tandartsverdoving en guess what? Die shit is nog steeds niet uitgewerkt! Okay, het is nu inmiddels bijna weg, maar ik ben wel op zoek naar een nieuwe tandarts. Eentje die een beetje goed is in Dokter Bibber, gaarne! »

MIJN TOP 3

1. STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER
Hij is misschien niet origineel of perfect, maar deze game bespeelt precies de snaren van de ultieme Star Wars-fantasie die ik als kleine snotneus al had: Jedi zijn en het heelal redden van slechteriken. En ik kan met volle teugen genieten van de fun, zonder dat ik me stoor aan de technische imperfecties. Het is als een rare soort verliefdheid.

2. APEX LEGENDS
Ineens was 'ie daar: Apex Legends, de uitkomst van een hip genre gecombineerd met de ijzersterke ontwikkelaar Respawn. Dat dit een liefdesbaby is waar uitgever EA eigenlijk weinig over in de melk had te brokkelen, zie je er direct aan af. De game klopt gewoon, en het speelt alsof je met je zwembroek tussen je billen van de glijbaan gaat: hard gaan en verder niet te veel nadenken.

3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
Jarenlang was het 't gewoon niet voor Call of Duty, maar deze editie had ineens weer die glans die Call of Duty in de eerste instantie überhaupt zo populair heeft gemaakt. Oude multiplayer vrienden werden weer ingeschakeld en wat balanceer-issues ten spijt; het was weer een plezier om op te starten, en dat is weleens anders geweest.

MEESTE UREN
Het is eigenlijk te dom voor woorden, maar dat is FIFA 20 geweest, terwijl Graddus en ik deze editie het laagste cijfer in jaren hebben gegeven. Maar toch, dit is het eerste seizoen dat FUT mij zo intens heeft gegrepen, dat ik hem gewoon niet kán laten liggen. Een iets tragere gameplay, met updates die af en toe net de sweet spot raakten, maar die op andere momenten weer compleet kut waren: ik haat het ... maar toch hou ik ervan!

GROOTSTE TELEURSTELLING
Elke vrijdag voor de Formule 1-race hebben we ook een race in de F1-game op onze Twitch-livestream. Ik sta mijn mannetje aardig als het om racen gaat, maar bij een van de laatste races van dit seizoen kwam ik erachter dat – terwijl ik als een ottertje achter het stuur zat te zweten met professionele instellingen – de rest doodleuk met driving assists aan reed. Zo teleurgesteld in mijn collega's ben ik zelden geweest.

GROOTSTE FUCK-UP
Aan het einde van het jaar ben ik druk bezig geweest met het Power Unlimited YouTube-kanaal (als je nog geen sub bent, weet je wat je moet doen!) en terwijl ik in de instellingen aan het neuzen was, zag ik een knopje staan. Je moet weten dat het een mysterieus knopje was; er stond namelijk alleen 'Privacy' en een icoon van een slotje. Zoals iedereen met een gezonde onderzoekende aard drukte ik dus op dat knopje ... En vervolgens ben ik een dag bezig geweest om ons YouTube-kanaal weer online te krijgen, want die was dus van de aardbodem verdwenen. Oeps!





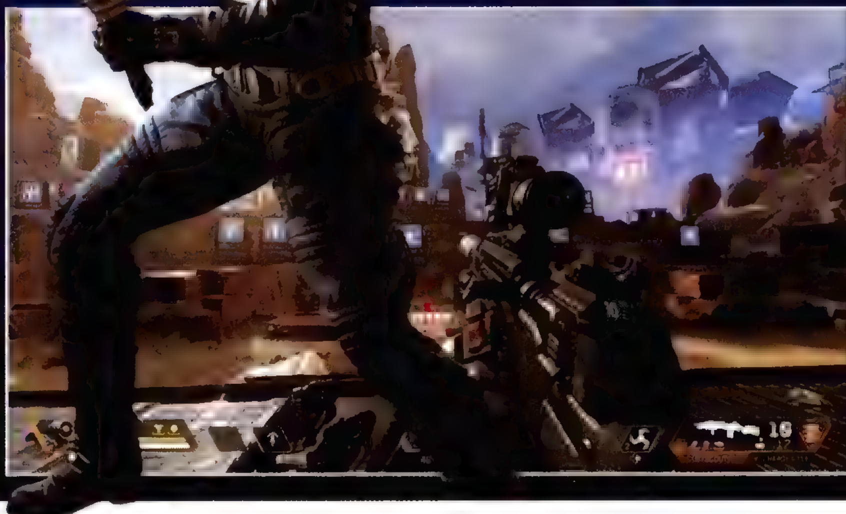
MIJN TOP 3

1. STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER
Hoewel de game verre van perfect is (ik gaf hem een 7,8) heb ik er wél intens van genoten, mede omdat het een Star Wars-game is. Ik heb veel te lang moeten wachten op een fijne third person adventure-game in het Star Wars-universum en Fallen Order voldoet wat dat betreft zéker aan mijn eisen! Kom maar door met een tweede deel of vette dlc.

2. UNTITLED GOOSE GAME
Met een uurtje of vier wandel je er doorheen, maar deze absurd schattige stealth/puzzelgame past helemaal in mijn straatje. De stijl, animatie en muziek zijn heerlijk en de puzzels best uitdagend zonder frustrerend te worden. En vooral het 'ooooooh'-gevoel wat de game je aan het einde geeft, ga ik niet snel vergeten.

3. TETRIS 99
Het is geen geheim dat we op de redactie héél vaak Tetris spelen en het werd hoog tijd om onze skills eens te vergelijken met die van anderen. Je speelt dus tegen 98 spelers van over de hele wereld en moet je staande zien te houden als in een battle royale-game. En als je eenmaal in de top tien belandt, krijg je een rush van jewelste en nummer 1 worden voelt als een echte achievement. Heerlijk spelletje!





MEESTE UREN
Dat is by far Red Dead Redemption 2. Niet alleen ben ik weer opnieuw begonnen omdat ik veel missies nog niet had gespeeld, maar online vind ik het leuker dan gedacht. Er zijn bepaalde missies met een verhaaltje die je samen met anderen doet waardoor je het gevoel krijgt toch weer verder te kunnen, ook al heb je de game uitgespeeld. Ik ga RDR2 voorlopig nog niet wegleggen.

GROOTSTE TELEURSTELLING
De lancering van Google Stadia was jammerlijk omdat die verre van vlekkeloos is verlopen. Veel mensen met de Founder's Edition kregen geen code om te spelen en de prestaties vallen bij veel mensen ook flink tegen. Daarnaast zijn 24 (veel oude) games niet bepaald indrukwekkend om een platform mee af te trappen. Dus ik wacht lekker xCloud van Microsoft af.

GROOTSTE FUCK-UP
Geboren worden, want élke dag weet ik wel minimaal één fuck-up te maken. Ik ben dit jaar van alles kwijtgeraakt, ik heb dingen gebroken, ik ben over een kleuter gestruikeld, ik heb me een paar keer verslapen – noem het maar op. Maar goed: je raakt eraan gewend en mijn collega's gelukkig ook.



1. PHOENIX POINT
Deze Top 3 is nog zwaar werk in uitvoering en onder voorbehoud, want ik ben bijvoorbeeld nog niet aan Death Stranding begonnen, ik wil Disco Elysium een kans geven en Phoenix Point heb ik ook nog lang niet genoeg gespeeld, aangezien de game als ik dit schrijf nog niet eens uit is!

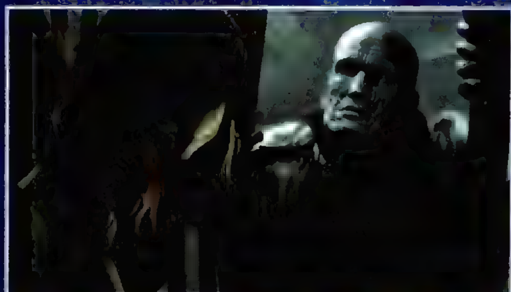
2. FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Dit is eigenlijk Persona meets Harry Potter, met turn-based gameplay die het uiterste van je tactische inzicht en geduld vereist. Veel om van te houden, weinig ruimte voor fouten als je 'm op hard speelt!

3. RESIDENT EVIL 2
Ik was bijna vergeten hoeveel liefde ik heb voor deze serie na het ernstig matige Resident Evil 6 en een deel 7 dat ik maar deels voelde, totdat ik dit jaar de eerste puzzel oploste in het Raccoon City Police Department.

MEESTE UREN
Dat is denk ik een toss-up tussen Marvel Ultimate Alliance 3 en Destiny 2. Die laatste kwam nog even aandacht opeisen door de meest recente add-on (Shadowkeep) en wist me meteen weer flink verslingerd te maken.

GROOTSTE TELEURSTELLING
Het liefst had ik hier een of andere kutstreek van een van mijn collega's genoemd, of teleurstelling in mezelf of iets anders minder dramatisch, maar ik kan niet anders dan Anthem noemen. BioWare was ooit mijn favoriete ontwikkelaar en ik heb nog steeds goede hoop dat Dragon Age 4 awesome wordt, maar Anthem laat echt zien dat er iets goed mis is bij die studio.

GROOTSTE FUCK-UP
Euh ja, dat moet toch wel m'n 'interview' met Sophie Skelton zijn toen ik op de maart-editie van Heroes Dutch Comic Con op het hoofdpodium de Q&A's verzorgde. De actrice van Outlander is een ware koningin hoor, en ik ben gewoon niet waardig, maar de vragen vanuit het publiek droogden al snel op en toen was het aan mij om de tijd vol te lullen, maar ik blackte volledig out! Dus riep ik, zakkend door de grond en tien minuten voordat Sophie's tijd voorbij was: "Well thank you so much for coming, Sophie!" Wat een fucking afgang ...







CONSOLE VAN 2019

De Xbox One begon duidelijk als de mindere console deze generatie: zwakkere hardware, zwakkere software en een lelijker uiterlijk dan dat van de PS4. Inmiddels is de Xbox One X onze favoriete console geworden, en dan vooral om multiplatform-games mee te spelen op hun sprankelende 4K-tv's. Dat is te danken aan een vaak iets betere performance, een controller die niets te wensen overlaat en ontelbare games (ook nieuwe!) die via Xbox Game Pass worden uitgebracht. De underdog heeft een comeback gemaakt!



1. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
Wellicht een wat saaie keuze - en veelzeggend voor dit gamejaar - maar Modern Warfare is een shooter die ik jaren kan blijven spelen. De physics, customization en constante stroom aan content maken het de beste Call of Duty in tijden.

2. LIFE IS STRANGE 2
Life is Strange 2 is de enige game die me dit jaar emotioneel heeft geraakt. De reis van de broers komt me enerzijds bekend voor anderzijds gooit de game me in heftige situaties waar ik nog nooit mee te maken heb gehad. Het is simpelweg fenomenaal geschreven.

3. POKÉMON SWORD EN SHIELD
Sword en Shield zijn niet de beste Pokémon-games, maar toch geniet ik ervan als nooit tevoren. De nieuwe generatie pokémon is top, Galar is een fantastisch gevarieerde regio en de soundtrack is heerlijk.







MEESTE UREN
Dat is ongetwijfeld Borderlands 3. Voor release heb ik die game al zo'n zestig uur gespeeld, om thuis nog vrolijk door te knallen. Inmiddels heb ik even een broodnodige pauze ingelast, maar het begint alweer te kriebelen verder te gaan als het wat rustiger is qua releases.

GROOTSTE TELEURSTELLING
Eigenlijk ben ik een beetje teleurgesteld in 2019 als gamejaar. Begrijp me niet verkeerd, ik heb heel veel toffe games gespeeld, maar er is geen meesterwerk dat er voor mij uitsprong. Er was geen '10' die me lang zal bijblijven, in tegenstelling tot de afgelopen twee jaar.

GROOTSTE FUCK-UP
Anthem kopen voor 60 euro? Verder weet ik het niet. 2019 ging best wel lekker eigenlijk!

DEATH STRANDING

GAME OF THE YEAR

GAME OF THE YEAR: DEATH STRANDING

Zeker, de meningen over deze game zijn extreem verdeeld, maar harde cijfers liegen niet en hoe je het ook wendt of keert: Kojima heeft met Death Stranding absoluut iets bijzonders neergezet. Flapstaart Hideo!

FEATURE ✖ TERUGBLIKKEN

MIJN TOP 3

1. DEATH STRANDING

Omdat ik ondanks een donkerbruin vermoeden vooraf uiteindelijk wel helemaal meeging in Kojima's trip. Omdat voor mij elk moment van irritatie verzopen werd in tien geweldige, vaak unieke manieren om op te gaan in een videogame. High suspense stealth bij klaarlichte dag? Zonder dekking? Check!

2. BORDERLANDS 3

Omdat de vorige een van mijn all-time favorites is en deze editie z'n voorganger op nagenoeg elk vlak verbetert. Ik kan achteraf zelfs door de vingers zien dat ze Handsome Jack niet op een of andere manier hebben gereïncarneerd. Zit intussen aan mijn derde doorloop. Nog een te gaan en dan mag die eerste DLC aantreden.

3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Geen season pass, crossplatform, en dan heb ik het nog niet over de game zelf gehad. Eindelijk een Call of Duty die ook 'positionele spelers' hun ding laat doen en marksman- en sniper rifles laat inzetten, zoals god dat beoogde. Woensdagavond is bij mij thuis nog altijd Special Ops Night. De Belgische FAL FTW!





MEESTE UREN

Oké, ik zit vaak urenlang achter mijn console of game-pc, maar de games daarop komen en gaan. Maar het hele jaar door, in de wachtrij voor de kassa, op het perron en elk ander verloren moment, swipe ik snoepjes in Candy Crush. Ik ben lang niet zo hardcore als JJ, maar heb er nog geen cent aan uitgegeven en zit toch op level 2069.

GROOTSTE TELEURSTELLING

Remedy had een winnaar nodig en niemand gunde hen die meer dan ik. De paranormale horror-thriller Control schoot gepast mysterieus en fucked-up uit de startblokken, maar noch de gameplay, noch je spelpersonage en noch het verhaal blijven langer dan een paar uur boeien. Oké, maar van Remedy verwacht ik meer. Véél meer.

GROOTSTE FUCK-UP

Ik zat een dik dozijn uur diep in mijn review-doorloop van The Division 2 toen ik iets te nonchalant snel op OK klikte en ik de game vervolgens samen met de helft van mijn pc-software opnieuw mocht installeren. Ik hoopte nog ergens savegames op te vissen, maar nee. Gelukkig was er ruimte om toch een deel van die uren anders te spelen. ✖

HELL YEAH! BLIZZCON 2019

BlizzCon is de jaarlijkse hoogmis van all things Blizzard. In de eerste plaats een festival opgetrokken rond uitbreidingen, cosplay, esports-finales, panels, maar vooral 30.000 fans die hier IRL komen verbroederen en aan de bron komen drinken van de games die ze al vijf, tien of nog langer spelen. Ons Blitzze Belgje genoot er met volle teugjes van.




Overwatch 2

Voordat de openingsceremonie van deze dertiende BlizzCon echt van start ging, stapte Blizzards opperhoofd J. Allen Brack met verdacht weinig ceremonieel geweld het podium op. Kwestie van de spreekwoordelijke olifant in de kamer bij de slagtanden vatten. De man excuseerde zich voor de manier waarop Blizzard een Hearthstone-speler afstrafte omdat die in een interview zijn steun betuigde aan de protestbeweging in Hong Kong. Misschien wel de eerste echte deuk in het vrij smetteloze imago van Blizzard, maar wel een die tot veel ophef leidde. “We handelden te snel en nog erger: we waren te traag om jullie erbij te betrekken”, klonk het uit de mond van de CEO. “We schoten tekort en dat is niet waar wij voor staan. Ik neem dan ook de volle verantwoordelijkheid.”
Nog lang niet iedereen neemt genoegen met de mate waarin Blizzard die spelersstraf uiteindelijk terugschroefde, maar toch: zo'n onvoorwaardelijke mea culpa is iets zeldzaams in dit wereldje. Dat die protestbeweging voor de ingang T-shirts uitdeelde, was voor de organisatie een constante ongemakkelijke reminder, maar eentje die ze besloten te incasseren.

MARATHONLOPERS

Blizzard maakt al games sinds midden jaren negentig, maar heeft sindsdien opmerkelijk weinig nieuwe titels uitgebracht. Dat komt vooral omdat hun games niet voor de sprint maar voor de lange afstand worden gekweekt. Het is dan ook geen zeldzaamheid om op BlizzCon fans tegen het lijf te lopen van wie de passie rond een bepaalde game(reeks) al vijf, tien of nog meer jaren gerijpt is. Je ziet ook verschillende generaties die rond één titel verbroederen. En hoewel de community van World of Warcraft tijdens de rest van het jaar misschien weinig overlapping scoort met die van Overwatch, is BlizzCon wel de bijeenkomst waar die verre neefjes zich twee dagen lang toch familie kunnen voelen.
Als dat voor jou naar een sekte ruikt, dan kan ik je niet helemaal ongelijk geven. Maar dan wel eentje waar het er bijzonder chillax aan toe gaat en veel gelachen wordt. Oké, deze editie had absoluut een zeker satanisch accent, maar dat had een heel andere oorzaak.



weetje • weetje

Er is een reden waarom er een einddatum staat op de carriere van de meeste Zuid-Koreaanse esports-spelers en die reden heet militaire dienstplicht. Tegelijkertijd leeft dat land als geen ander voor esports en is het de laatste jaren geen zeldzaamheid meer als een topspeler van de overheid tijdelijk uitstel van dienstplicht krijgt.

HELL YEAH!

Omdat Blizzard dus niet al te vaak met nieuwe games aan komt zetten, bezocht ik al best wat BlizzCons waar je qua nieuwswaarde tevreden moest zijn met uitbreidingen. Dat zal de bezoekers echter worst wezen. Die komen voor elkaar en voor de goodies, en voor hen zijn die uitbreidingen juist het best mogelijke nieuws. Die schuiven de uiterste houdbaarheidsdatum van hun game immers weer met een jaar op.
Ik was op BlizzCon 2014 toen Overwatch werd voorgesteld, waarna er vier minder nieuwswaardige edities volgden. Hoog tijd dus voor een volgende ‘kicker’ – en die kwam er! Amper tien minuten na de openingsceremonie werd Diablo IV officieel aan het publiek gepresenteerd met een reveal-trailer die bezoekers met kids liever in een gecensureerde versie op een scherm in een andere zaal hadden gevolgd.
Diablo IV belooft het beste van zijn voorgangers te combineren. Dat betekent het donkere in

















weetje • weetje

Ik ben nog niet helemaal overtuigd van de manier waarop alle personages in Overwatch 2 gerestyled zijn. Sommigen zien er echt beter uit, andere – zoals mijn eeuwige favoriet Reinhardt – heeft te veel aan lomp gewicht ingeboet. Een persoonlijke dingetje, maar he: ik zat twee keer twaalf uur in een vliegtuig, dus pak 'm aan.

bloed en wanhoop gesmoorde gothic-stijltje van de eerste, de loot- en item-gedreven verslaving van de tweede en de voor dit genre ongeëvenaarde combat van de derde. Minstens zo belangrijk is dat de PvP er deze keer écht komt; je ziet er al een fractie van in sommige gameplaytrailers. Ik speelde de demo twee keer – druide FTW! – en dat donkere doemsfeertje is alvast niet gelogen. Niet in de visuals, niet in de opzet van de meeste missies en niet in die knappe CGI-tussenfilmpjes.

OVERWATCH 2

De andere grote aankondiging was Overwatch 2, een naar Blizzards maatstaven verrassend snelle opvolger. Ik ben er nog altijd niet over uit of het toevoegen van de 4-speler Story Missions die het universum uitdiepen en de 4-speler Hero Missions (denk Overwatch-raids) een volledige nieuwe game verantwoorden. Zeker niet omdat de core competitieve gameplay van die tweede volledig overlapt met die van het origineel. De maps, personages en in elk geval één gamemode van Overwatch 2 zijn dus toegankelijk voor spelers van deel 1. Iets waar ik helemaal voor ben! Zo wordt die spelers-community niet opgesplitst. Tegelijkertijd geeft die co-op, waarin ik tijdens de missie mijn personage kon upgraden en mijn ability's verdraaid verregaand kon tweaken, echt een heel lekker spelende draai aan de vertrouwde Overwatch-kick.

Over de uitbreidingen en volgende hoofdstukken van Blizzards andere titels weten de hardcore fans intussen al meer dan ik daar op BlizzCon kon opdiepen. Ik onthoud vooral die intrigerende 8-speler Battlegrounds-modus voor Hearthstone, de reïncarnatie van een oude favoriet met Warcraft 3 Reforged en hoe World of Warcraft Classic als een soort vintage echo in de voetsporen van de huidige World of Warcraft treedt.

TEAM NL

BlizzCon is ook de plek waar Blizzards esportscompetities na langgerekt voorspel het afgelopen jaar eindelijk hun climax krijgen. En zelfs als Belg kan ik niet om de prestatie van het Nederlandse Overwatch-team heen. Ze kwamen op eigen kracht, werkten zich glorieus door de voorronden en versloegen vervolgens in de groepsfase zowel Rusland als de gedoodverfde outsider Canada. Dat ze in de play-off uiteindelijk onderuitgingen, was enerzijds natuurlijk een domper, maar anderzijds schopten ze het ver genoeg om met fier opgeheven hoofd de arena uit te stappen. Ze verloren overigens van een Frankrijk dat in die groepsfase al een keer Zuid-Korea versloeg. Zuid-Korea, de winnaar van de vorige drie edities, haalde deze keer niet eens de finale; die ging tussen de VS en China. Het werd uiteindelijk de VS, en dat was dik verdiend.

VENI, VIDI, BLIZZCON

Diablo IV, esports op topniveau, cosplay en tienduizenden gepassioneerde gamers uit 59 verschillende landen die schaamteloos IRL uitgeeken. Het is moeilijk om op BlizzCon niet met een glimlach op je gezicht rond te lopen.

Ik zag drie jonge rappers uit Detroit losgaan met teksten over World of Warcraft alsof het om bitches, drive-by's en dollahs ging. Ik zag cosplaydames met een paar maatjes meer net zo veel respect en selfie-verzoekjes krijgen als de onvermijdelijke porno-elfjes. Ik zag volwassen mannen in een Morlock-onesie geanimeerd discussiëren voor een van de vele foodtrucks. Ik zag tijdens de reveal-trailer van Overwatch 2 twee stoere dudes met tranen in de ogen. Dat alles is BlizzCon, en ik zag dat het dit jaar een hele goeie was. ✖


Diablo IV

GAMES DIE JE (MISSCHIEN) HEBT GEMIST



DE PARELTJES VAN 2019



Van Sekiro tot Modern Warfare; 2019 zat stampvol fantastische triple-A-games. Zó vol zelfs dat je wellicht een hoop kleine, maar minstens zo fantastische games over het hoofd hebt gezien. Gelukkig dook Jacco die pareltjes voor je op.

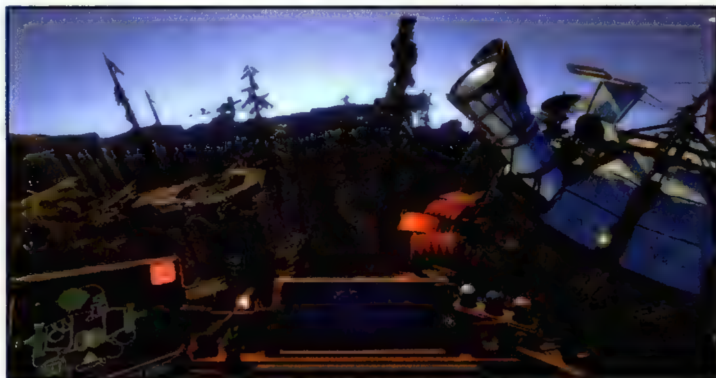


WARGROOVE

Wacht je al jaren op een nieuwe Advance Wars? Dan is Wargroove een uitstekend alternatief. Hoewel de game qua setting meer wegheeft van Fire Emblem, is het simpele doch complexe vechtsysteem nauw verwant aan die fijne strategiereeks.
Per beurt krijgen spelers een bepaalde hoeveelheid geld om manschappen in te zetten. Wie de zwaktes van zijn vijanden leert kennen, haalt waarschijnlijk veel voldoening uit de spannende, koddig ogende en strategische gevechten in Wargroove. Daarbij is de game ontzettend veelzijdig, met een leuk verhaal, een optie om je eigen campagne te maken én een fantastische asynchrone multiplayer.

OUTER WILDS

Outer Wilds (regelmatig verward met The Outer Worlds) is een heel bijzondere game. Het is een adventure waarin je slechts twintig minuten krijgt om met je ruimteschip het heelal te verkennen voordat je sterft en alles (als in Groundhog Day) opnieuw gebeurt. De kennis die je opdoet over planeten, buitenaardse maatschappijen en andere zaken neem je echter mee, waardoor je langzaam maar zeker de intrigerende mysteries van de game ontrafelt.
Het moment waarop je ontdekt dat het zonnestelsel van Outer Wilds in feite één ingenieuze puzzel is, is een van de beste gamemomenten van 2019.





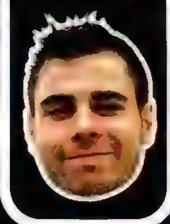
ASGARD'S WRATH

Het is doodzonde dat Asgard's Wrath zo weinig aandacht heeft gekregen, want het is zoals Florian vorige maand al zei de beste VR-game van 2019. Deze actie-RPG doet gewoon alles goed en blinkt daarbij uit in het neerzetten van een originele en overtuigende Noords-mythologische wereld.
Daarin stappen spelers in de schoenen van verschillende personages, die puzzels oplossen in sfeervolle dungeons en barbaarse gevechten aangaan met groepen vijanden. De zwaardgevechten besturen daarnaast uitstekend en ook bij het gebruik van magie waan je je een echte tovenaar. De gevechten, het fijne progressiesysteem en de Zelda-achtige open wereld houden je tientallen uren lang aan je VR-bril gekluisterd.

AFTERPARTY

Doodgaan tijdens je afstudeerfeestje is helemaal zo slecht nog niet als je daarna in de hel shotjes mag wegslaan met Satan zelf. Dat is zo'n beetje de strekking van Afterparty, een adventure waarin Lilo en Milo zich een weg terug naar de aarde proberen te zuipen.
Ondanks de setting is Afterparty een lekker luchtige en geinige game, waarin je lult met criminelen die eveneens vastzitten in de hel, leuke puzzels oplost en jezelf ondertussen afvraagt wat de protagonisten in hemelsnaam gedaan hebben om daar te belanden. De game is ook niet gek lang én onderdeel van Xbox Game Pass, dus ga 'm vooral proberen!





MY FRIEND PEDRO

Veel van de parels van 2019 draaien om puzzels oplossen of universums verkennen, maar dat geldt niet voor My Friend Pedro. Voor deze game zet je namelijk je verstand op nul, trek je een zak chips open en knal je je zo sierlijk mogelijk door tweedimensionale levels.
En met sierlijk bedoel ik ook écht sierlijk: in slow-motion vanuit een backflip, rijdend op een skateboard of via een opgeworpen pan. Gek is nooit gek genoeg in My Friend Pedro, waardoor je niet eens meer opkijkt van die banaan die het verhaal vertelt.







BABA IS YOU

Baba is You is een kleine, briljante game die programmeertaal als fundament neemt voor hersenkrakend moeilijke puzzels. Spelers besturen het kleine konijntje Baba, dat verschillende woorden met allerlei betekenissen kan verschuiven om zo nieuwe betekenissen te creëren, de omgeving te beïnvloeden en bij de vlag te komen. Denk aan 'Baba = You', 'Wall = Stop' en 'Flag = Win'. Hoewel de eerste levels nog lekker simpel zijn, worden de puzzels al snel behoorlijk pittig en moet je diep graven om ze op te lossen. De oplossing is echter altijd briljant, en daarom is deze kleine game meer dan de moeite waard.

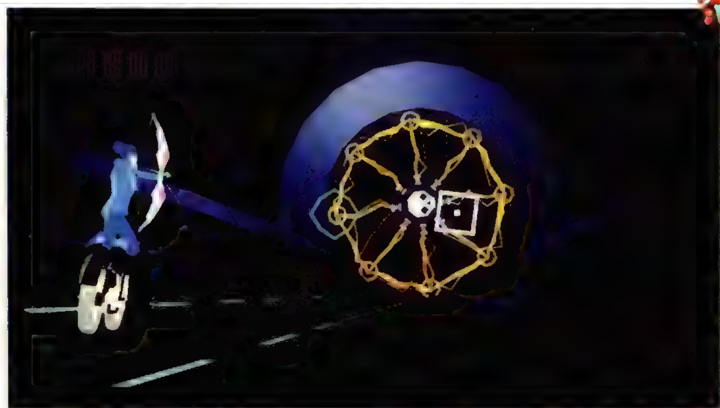


A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Als je A Plague Tale: Innocence in actie ziet, zou je niet zeggen dat het een indiegame is. Het is namelijk een grafisch prachtige en meeslepende adventure, die zich afspeelt in het Frankrijk van de middeleeuwen. De gruwelijke pestepidemie die in het land heerst wordt om een of andere reden toegeschreven aan Amicia en haar jongere broertje Hugo, die dan ook op de vlucht zijn.
A Plague Tale is een verhaal over rennen voor je leven en opgroeien in een chaos die het meer dan waard is om in deze vorm te beleven. Behalve als je écht bang bent voor ratten, want daar zit de game vol mee.

SAYONARA WILD HEARTS

Er zijn talloze ritmegames, maar geen titel in dit genre voelt zo origineel en gevarieerd aan als Sayonara Wild Hearts. Elk level bestaat uit een neonverlichte baan waar je met een bloedgang overheen vliegt of rijdt met je motor. Op het ritme van fenomenale muziek pak je sterren, ontwijk je obstakels en druk je op het juiste moment op de knop. Het feit dat je letterlijk in elk level iets anders doet – zoals ronddraven op de rug van een hert of kungfu beoefenen – maakt de game blijvend interessant. En na het verhaal speel je zelfs nog een extra moeilijke remix van elk nummer vrij. Sayonara Wild Hearts kost verder geen drol en je kunt het op elk mogelijk platform spelen, dus waar wacht je nog op?





BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

We hebben Kickstarter-games van oudgedienden vaak genoeg mis zien gaan, maar Bloodstained: Ritual of the Night van Castlevania-bedenker Koji Igarashi is een schot in de roos. Met de wortels van het genre in het achterhoofd is Ritual of the Night alles wat je wil van een sfeervolle en moderne metroidvania. Denk aan een enorm arsenaal aan te verzamelen krachten en wapens, een slim ontworpen kasteel en lekker uitzinnige vijanden. Je kunt daarnaast veel kanten op met het ontwerp en de krachten van je personage Miriam, waardoor er ruimte is voor allerlei speelstijlen.
Snak je naar een metroidvania en heb je Hollow Knight al gespeeld? Dan is Bloodstained: Ritual of the Night een no-brainer.

»

SLAY THE SPIRE

Slay the Spire ziet er eigenlijk niet uit, maar toch moet je deze fantastische cardgame een kans geven. Door het roguelike-element – waarbij je dus alles kwijtraakt als je doodgaat – vereist de game een ander soort strategie dan de meeste titels in dit genre. Na elk monster dat je verslaat, door aanvals-, verdedigings- en magiekaarten in te zetten, krijg je de keuze uit drie nieuwe kaarten. Zo bouw je langzaam een deck op dat tijdens elke poging om de willekeurig gegenereerde dungeon uit te spelen weer anders is.
Dat zorgt ervoor dat je constant moet anticiperen op de situatie en waarschijnlijk een paar keer goed faalt. Echt waar, Slay The Spire kan het bloed onder je nagels vandaan halen, maar ook euforie opleveren als de kaartgoden je goed gezind zijn én je strategieën op de juiste manier toepast.





UNTITLED GOOSE GAME

Er is een grote kans dat je Untitled Goose Game ergens voorbij hebt zien komen, maar voor iedereen die de game nog niet kent móet ik even uitleggen waarom je deze game niet mag missen.
In Untitled Goose Game speel je namelijk een gans. Een brutale, sluwe en hilarische gans die niets anders doet dan kutten met de bewoners van een dorp. Soms moet je iets jatten en jaag je de mensen weg door plotseling keihard te gakken en snateren, en soms moet je ergens naar binnen zien te sluipen en mensen afleiden door bijvoorbeeld een radio aan te zetten. Er zijn allerlei manieren om bewoners het leven zuur te maken, en dat in combinatie met de idiote manier waarop je gans beweegt, maakt dit tot de grappigste game van 2019.

CADENCE OF HYRULE

Het gebeurt niet vaak dat er écht een goede Zelda-spin-off uitkomt, maar dit jaar verscheen wellicht zelfs de beste. Cadence of Hyrule is gebaseerd op de fantastische indiegame Crypt of the Necrodancer en laat spelers al dansend Hyrule van het kwaad verlossen.
Hoe? Elke beweging voer je uit op het ritme van de muziek, zoals springend in vier richtingen bewegen en meppen met je zwaard. Raak je uit het ritme, dan faalt je beweging en nemen vijanden die beter kunnen dansen je te grazen. Het is best pittig om continu in beweging te blijven én te anticiperen op de looplijnen van monsters, maar als je eenmaal in het ritme zit, is de gameplay fantastisch. Daarbij bevat Cadence of Hyrule remixen van alle bekende Zelda-muziek, waardoor je als fan van elke seconde geniet.





KATANA ZERO

In Katana Zero speel je als The Dragon, een moderne samoerai die door een mysterieuze drug superkrachten krijgt. Dat is de aanleiding voor een heel snelle tweedimensionale pixel art-game waarin je vijanden in stukjes hakt.
Dat vereist een hoop oefening, want in tegenstelling tot The Dragon beschikken vijanden over vuurwapens, waarvan je de kogels al springend tegen muren moet zien te ontwijken of weerkaatsen. Eén kogel is genoeg om te sterven en weer opnieuw te beginnen. Slow-motion is een handig hulpmiddel en zorgt ervoor dat de actie, in combinatie met keiharde muziek, extra indrukwekkend in beeld wordt gebracht. Überhaupt is de presentatie van deze game supervet, dankzij de neonverlichte straten en filmsets waar The Dragon z'n aanval plant.

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

Je bent waarschijnlijk alweer vergeten dat Ace Combat 7: Skies Unknown begin dit jaar verscheen. Vergis je echter niet in het zevende deel van deze gevechtsvliegtuigsimulator, want op veel vlakken is het een heerlijke game. Los van het boeiende verhaal, waarbij je in feite als oorlogsgevangene en tevens kanonnenvoer in de lucht wordt geslingerd, is de gameplay geavanceerder en veelzijdiger dan ooit.
Spelers worden in een indrukwekkend aantal missies gevraagd om hun kist volledig onder controle te krijgen en al draaiend en schietend te bewijzen wat ze waard zijn. Weerseffecten, een soort eindbazen en zaken als wolken om dekking in te zoeken houden Ace Combat 7 bijzonder spannend. Daar bovenop is er nog een aardige multiplayer om anderen uit de lucht te schieten. ✖



GAMEN VIA EEN STREAM

TOEKOMSTMUZIEK OF DÉ TOEKOMST?

De komende periode zetten verschillende partijen keihard in op game-streamingdiensten. Doel: de 'Netflix van het gamen' worden. Gaat ze dat lukken? JJ scheidt zin van onzin en zet de plus- en minpunten op een rij.



Google Stadia, xCloud, GeForce Now, PlayStation Now en zeer wel mogelijk dus ook Amazon (met Twitch): vijf game-streamingdiensten die in 2020 gaan strijden om de gunsten van de gamers. Sommige partijen zijn al even bezig (PlayStation Now en GeForce Now), Xbox heeft een bèta gedraaid en gaat daar voorlopig mee door (xCloud), Google Stadia ging na een bèta op 19 november online en Amazon moet haar dienst nog aankondigen.

Deze vijf partijen steken allemaal flink wat geld in dit ongewisse avontuur. Bovendien zijn het stuk voor stuk 'believers' die beweren dat gamen via streaming de toekomst is. Maar is dat ook zo? Gaan game-streamingdiensten binnen een paar jaar echt concurreren met de fysieke schijf, de digitale code en de spelcomputer? Of is het vooral langetermijndenken en daarmee voorlopig nog toekomstmuziek? We zetten in dit artikel alle pro's en cons op een rij en vragen de redacteuren of ze wel of niet geloven in een snel succes van diensten als Google Stadia, Microsoft xCloud, Nvidia's GeForce Now, PlayStation Now en Amazon.



VOOR



IT'S CHEAP!

Het streamen van games is in feite de goedkoopste manier van gamen. Je hebt bij Stadia en xCloud bijvoorbeeld geen console meer nodig. Een mobiele telefoon of pc volstaat. Bij sommige diensten hoef je ook geen games meer te kopen. Je 'leent' ze als het ware even, net als je films 'leent' bij Netflix. PS Now en xCloud geven de gamer bijvoorbeeld voor een paar dollar per maand tientallen games – een no-brainer. Streaming maakt gaming bereikbaar voor mensen met minder geld op zak.

GEMAK DIENT DE MENS

Hoewel het streamen van games niet snel de speelervaring van rechtstreeks gamen op een console of pc zal evenaren, hebben met name Google, Amazon en Microsoft het vernuft en de capaciteit om dat probleem te tackelen. Zozeer zelfs dat veel analisten verwachten dat het merendeel van de gamers over een paar jaar de latency niet meer opmerkt of er geen last van heeft. Ter vergelijking: een blu-ray afspelen biedt een betere beeldkwaliteit dan een film streamen via Netxflix, en een cd of plaat draaien biedt veel beter geluid dan muziek via Spotify. Maar hoor je daar ooit nog iemand over klagen? Het gemak en de lage kosten zijn in beide gevallen doorslaggevend.

PLAY ANYWHERE, ANYTIME

Het mooie van streaming is dat je jouw games straks ook 'buiten' op je mobiel of laptop kunt spelen. Helemaal als 5G eenmaal zijn intrede doet wordt dat een eitje. Het feit dat de Switch – een console die je ook als handheld kunt gebruiken – zo populair is geeft aan dat streamingdiensten een sweet spot kunnen raken.



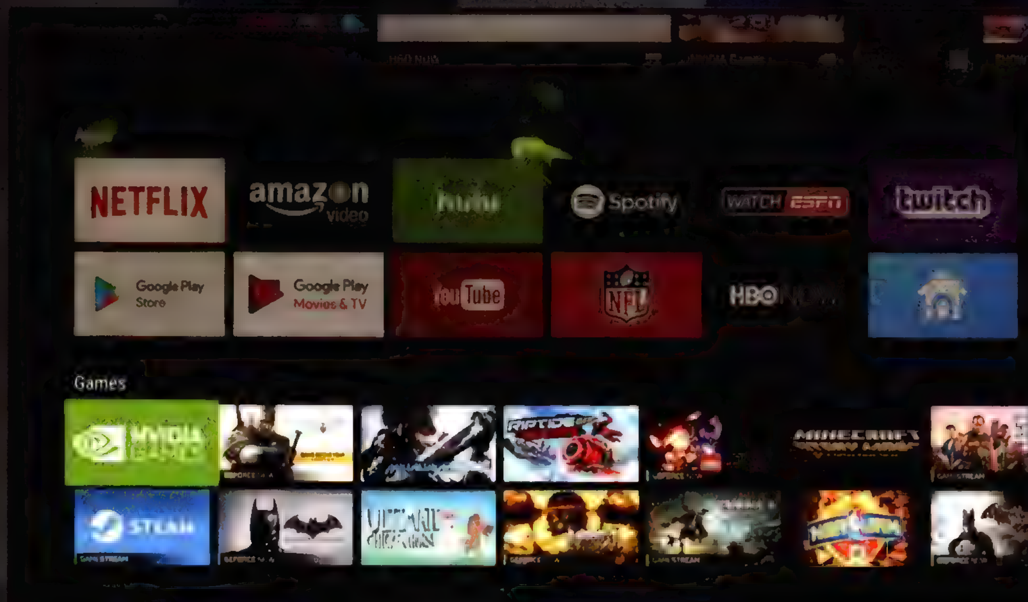
WIE WIL ER NOG GAMES BEZITTEN?

De huidige generatie gamers is verknocht aan fysieke schijfjes en consoles. Zij willen per se eigenaar zijn van een spel, en dat is bij gamen via een streamingdienst niet het geval. Maar hadden we dat ooit ook niet met films en muziek? En kijk nu eens: kwaliteit is





TEGEN





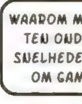
belangrijk, maar gemak en het kostenplaatje tellen doorgaans zwaarder. En de jeugd speelt vooral free-to-play-games en weet niet anders. Straks bespaar je geld doordat je geen console meer hoeft te kopen, je pc niet meer hoeft te upgraden en geen games meer hoeft aan te schaffen. Lekker toch?!

STREAMING BRENGT INNOVATIE

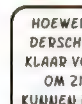
Met name Google Stadia, maar ook de mensen achter xCloud zijn bezig met een aantal interessante innovaties. Zo kan machine learning (waarbij ultrakrachtige computers in een neuraal netwerk worden ingezet om razendsnelle berekeningen en voorspellingen te doen) ervoor zorgen dat de latency wordt vertraagd. Dat neurale netwerk weet bijvoorbeeld uit 'ervaring' of spelers op bepaalde plekken naar links of rechts gaan. Daardoor kunnen ze die frames alvast klaarzetten, waardoor laadtijden straks tot een minimum worden beperkt. Doordat de servers van Microsoft en Google razendsnel kunnen communiceren, zijn er multiplatform-matches met duizenden gamers tegelijk mogelijk. Google is bovendien in staat om gamers de optie te bieden om een game die ze in een YouTube-video zien met één druk op de knop te kopen. En zo kunnen we wel even doorgaan.

'STREAMINGDIENSTEN WORDEN HET HELEMAAL'


STREAMEN STAAT NOG IN DE KINDERSCHOENEN, MAAR IS TECHNISCH NU AL ZO INDRUKWEKKEND DAT HET ALLEEN MAAR BETER EN DAARMEE POPULAIRDER GAAT WORDEN.


WAAROM MEERDERE GROTE, ZWARTE APPARATEN ONDER JE TV HEBBEN ALS INTERNETSNELHEDEN BINNENKORT HOOG GENOEG ZIJN OM GAMES ZONDER LAG TE STREAMEN?


JA, DIT GAAT KNALLEN. MET VOOROP GROTE REGIO'S WAAR HET HUISHOUDBUDGET GEEN GAME-PC OF CONSOLE TOELAAT. WIJ VOLGEN MISSCHIEN IETS LATER.


HOEWEL HET FENOMEEN NU NOG IN DE KINDERSCHOENEN STAAT, IS DE TECHNIEK ER AL KLAAR VOOR. ALS ALLE PUBLISHERS EENMAAL OM ZIJN EN HET GAME-AANBOD GROEIT, KUNNEN DE CONSOLEBOUWERS WEL INPAKKEN.


NIKS MEER DOWNLOADEN EN UPDATEN. GEBRUIKERS GAAN STRAKS DE VOORDELEN ERVAN INZIEN EN WILLEN STRAKS NIET ANDERS MEER.


HET FEIT DAT JE MET GOOGLE STADIA EEN GAME KUNT SPELEN ZONDER EEN CONSOLE OF PC IN HUIS TE HEBBEN, IS BRILJANT. ER ZIJN GENOEG MENSEN DIE AMPER GAMEN, MAAR WEL GRAAG BEPAALDE GAMES WILLEN SPELEN.

HOTTERDESTOTTER

Het grootste probleem van gamen via een streamingdienst is latency, oftewel de vertraging tussen de knoppen die je indrukt en de actie die je op het beeldscherm ziet. Zeker de eerste jaren kunnen diensten als Stadia en xCloud niet gegarandeerd stabiel beeld beloven. Voor een goede spelervaring ben je te afhankelijk van de afstand van je pc of telefoon en het serverpark. En dat betekent lag, gestotter, een lagere resolutie en meer van dat soort ongein. Ook al gaat dat ooit minder worden als internet beter wordt en 5G ingeburgerd raakt; een game-streamingdienst kan nooit de kwaliteit van de spelervaring van gamen op een console of pc evenaren. Voor hardcore gamers en multiplayer-fans gaat dat echt een probleem zijn.

JE BEZIT NIKS

Bij dergelijke streamingdiensten ben je geen eigenaar van je game. Dat betekent dat als je de dienst stopzet, terwijl je wel maanden lang geld hebt betaald om de game te spelen, je de game kwijt bent. Dat aspect zit veel (vooral oudere) gamers dwars.

OUWE MEUK EN WEINIG EXCLUSIEFS

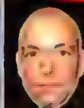
De content van streamingdiensten houdt niet over. Kijk maar naar wat je momenteel kunt spelen. Dat zijn veelal oude games. Echte onmisbare exclusives zitten er bij Stadia en GeForce Now bijvoorbeeld (nog) niet bij. Streamingdiensten brengen dus vooral 'oud werk' dat je op andere platformen beter kunt spelen.

ALLES IS ONZEKER

Het mag duidelijk zijn dat gamen via streaming niet van vandaag op morgen perfect gaat lopen. Alles draait om de lange termijn. Maar blijft Nvidia vol achter GeForce Now staan als de verkopen tegenvallen? Google heeft een complete begraafplaats vol diensten die ze binnen één of twee jaar na launch afschoten. PlayStation ziet PlayStation Now (nog) niet als topprioriteit en xCloud verkeert nog in bètafase. Dus wie garandeert ons dat ze allemaal jarenlang doorgaan? En je weet het: service foetsie, games foetsie. ✖

'NEUH, IS VOORLOPIG NOG TOEKOMSTMUZIEK'




DE TECHNIEK WERKT NIET GOED GENOEG EN DE DIENSTEN BIEDEN VOORALSNOG NIETS WAAR IK OP ZIT TE WACHTEN.


DE SPELERVARING IS NIET OPTIMAAL OMDAT HET INTERNET NOG NIET ZOVER IS. HET IS BOVENDIEN TE VEEL GERICHT OP HARDCORE GAMERS, TERWIJL DIE ALLES AL HEBBEN.


GAMERS BLIJVEN EEN CONSERVATIEVE BUNCH, EN DIE WILLEN HET LIEFST EEN DOOSJE IN DE KAST HEBBEN STAAN.

WAAR HARDCORE GEEN NICHE IS

RB SIX SIEGE PRO LEAGUE FINALS IN JAPAN

Na een struikelstart is Rainbow Six Siege er na vier jaar toch in geslaagd bijna 50 miljoen spelers aan zich te binden. Volgende target: esports-bakermat Azië. Dat Japan gastheer is voor de Pro League Finals wijst op een eerste voet tussen de deur. Omdat de gemiddelde PU-redacteur op zo'n perszitje vooraan het zicht van 100 Japanse toeschouwers zou blokkeren, mocht Raf(je) voor ons uitrukken. Zo hoffelijk zijn we dan weer wel.

Nagoya, centraal Japan, 9 november. Op de gigantische schermen in deze expo-hal smijt een hightech SWAT-kerel een explosief tegen het plafond, drukt op de ontsteker ... en schakelt een voor hem onzichtbare tegenstander op de verdieping erboven uit. Rondom me beginnen duizenden Japanse Rainbow Six Siege-fans oorverdovend te juichen. Dat de twee teams die daar op het podium aan het werk zijn respectievelijk uit Zuid- en Noord-Amerika komen, zal hen worst wezen. Of noedelsoep.

DE DECIBEL-TEST

Dit is niet de eerste keer dat ik een groot Rainbow Six-toernooi bijwoon, maar het is wel mijn eerste esports-event in Japan. Toch zie ik verdomd weinig verschil met bijvoorbeeld het publiek waarmee ik in Californië een paar weken eerder de Overwatch-finale op Blizzcon bijwoonde. Oké, ze zijn hier misschien wat beleefder als je erlangs moet en het blijft wennen aan het feit dat een kwart van de aanwezigen zo'n mondmasker op heeft, maar dat is het dan ook wel.

Deze jongens en meisjes kennen de game door en door. Aan het dynamische decibelniveau hoor ik dat ze perfect weten welke kill zwaarder weegt en welke character-ban opmerkelijk is of juist voorspelbaar was. Op een enkele spelersnaam na versta ik geen ruk van de caster-commentaren, maar ook daar klinkt het allemaal vertrouwd opzwepend enthousiast. Ik heb tenminste iets met Rainbow Six Siege, maar ik zag journo's die dat een stuk minder hadden toch grijnzend opgaan in de sfeer.

TEGENOFFENSIEF

Er was een tijd dat Japan via arcades en de doorbraak-consoles van Nintendo, Sega en Sony de hoofdrol speelde in de game-industrie, maar vandaag de dag vinden Japanse ontwikkelaars (op een handvol uitzonderingen na) steeds moeilijker aansluiting bij de westerse speler. De grotere Aziatische (want laten we Korea zeker niet over het hoofd zien) uitgevers hebben intussen begrepen dat ze daarvoor beter een beroep kunnen doen op westerse studio's.

Tegelijkertijd zien we vanuit westerse hoek een groeiende interesse voor het Aziatische spelerspubliek. Vooral als het om esports gaat, geilen heel wat uitgevers 'van bij ons' op een doorbraak in het oosten. Heel soms gebeurt dat nagenoeg vanzelf. Kijk bijvoorbeeld naar wat Blizzard met StarCraft en later met Overwatch in Korea en China 'overkwam'. Meestal loopt zo'n westerse uitgever echter stuk op die Aziatische markt, ondanks de beste bedoelingen en pittige investeringen. De vierduizend tickets voor deze Pro League Finals hier in Nagoya waren echter in een uur uitverkocht. Dus het lijkt erop dat Ubisoft in Japan eindelijk een voet tussen de deur heeft. Goed voor hen, maar ik stel me ergens wel de vraag 'hoe dan?!'.

COMEBACK STORY

Ik schreef dit al eerder, maar het verhaal van Rainbow Six Siege is vrij uniek. Toen de game eind 2015 verscheen kreeg het over de hele lijn goede tot uitstekende reviewscores, maar het aantal verkochte exemplaren bleef ver onder de verwachtingen. Ik had dan ook nooit gedacht dat we zoveel jaar later in Japan een uitverkocht esports-event zouden bijwonen



Beetje twijfelachtig dat je als organisatie zo duidelijk laat blijken dat je niet uitkomt met je geld ...


Raf heeft nog alle moeite gedaan om door haar in de boeien te worden geslagen, maar Belgische kabouters kunnen Japanse vrouwen niet boeien.


ALS DIE GASTEN NOU MET HUN GEZICHTEN ALLEMAAL DEZELFDE KANT OP STONDEN, WISTEN WE TENMINSTE WAAR DIE RIJ ONGEVEER BEGINT!





weetje • weetje

Het heeft in Japan weinig zin om op een bepaald tijdstip voor je computer te zitten in de hoop een ticket voor een event als deze Pro League Finals (of een muziekconcert) te scoren. Hier koop je een soort loterijbriefje. Wordt dat later getrokken, dan kun je met dat winnende lot je echte ticket kopen.

dat wereldwijd ook nog eens door miljoenen via streams wordt gevolgd.

Dat is vooral te danken aan Ubisofts koppige geloof in de game, waardoor het de spelersgemeenschap met grote regelmaat van gratis nieuwe maps en operators bleef voorzien. Een grote Amerikaanse gamesite noemt Siege 'een van grootste comebacks onder de moderne AAA-games' en 'het beste bewijs dat het *games-as-a-service*-model werkt'.

Herhaaldelijke gratis uitprobeer-weekends bleven nieuwe spelers aantrekken en in augustus 2017 was het aantal daarvan gegroeid tot 20 miljoen. Begin 2018 waren dat er 25 miljoen en vandaag hangt de teller ergens rond de 50 miljoen. Het gaat dus goed met de game, en daarom denk ik opnieuw: waarom dan al die inspanning doen en het financiële risico lopen om dat 'moeilijke' Azië ook nog eens te veroveren?

DE ENE AZIAAT IS DE ANDERE NIET

Die vraag stel ik maar eens hardop aan Ubisofts Esport Director voor die regio en een man met de meest Franse naam ever: François-Xavier Dénièle. "Omdat Azië dé bakermat van esports is en blijft", klinkt zijn antwoord. Volgens Dénièle 'liggen ze hier mijlenver voor op het westen als het gaat om het aanvaarden en omarmen van esports als spelersport en als toeschouwer-sport. Als je op esports wil meedraaien op wereldniveau, dan moet je ook in Azië naam maken'.

Het recept van Ubisoft bestaat uit een vast en een variabel ingrediënt. Dat vaste is de game zelf: een hardcore shooter die door zijn meedogenloze karakter, continue evolutie en complexe diepgang bij ons heel wat spelers afschrikt, maar perfect aansluit op de meer masochistische Aziatische speler. Het variabele ingrediënt noemt Dénièle het 'plaatselijke gamer-DNA'. "Het komt allemaal neer op het ondersteunen en doen groeien van een spelers-community, maar omdat die speler overal anders is, moet je voor een lokale aanpak gaan."

Met het eerste succes in Japan, waar Siege al 2 miljoen spelers telt, is de missie 'verover Azië' dus nog lang niet tot een goed einde gebracht, vraag ik Dénièle. "Helaas niet. Elk land in deze regio vraagt een andere aanpak. Zo is de Japanse gamer traditioneel een solist. Dat heeft te maken met de fightinggames die hier jarenlang de esports domineerden. In Korea moet je juist via de gamecafés gaan, die als een soort toegangspoort naar esports-succes fungeren. In China heb je dan weer rekening te houden met lokale distributiepartners en de overheid. Terwijl in Indonesië esports minder een spelers-, maar vooral een gigantisch toeschouwersgebeuren is."

PRO LEAGUE FINALS

Omdat de fans de Pro League Finals ofwel live volgden of in elk geval allang weten wie er won, is een uitgebreid wedstrijdverslag weinig zinvol op deze plek. Kort door de bocht traden de twee beste teams uit elke regio aan. Een soort Champions League dus, maar niet helemaal. Zaterdag begonnen acht teams: twee uit de Azië-Pacific-regio: Wildcard (Australië), Aerowolf (Singapore). Twee uit Noord-Amerika: DarkZero (VS) en Team Reciprocity (Canada), twee uit Zuid-Amerika: FazeClan en twee uit Europa: Ninjas in Pyjamas (Zweden) en Natus Vincere (Oekraïne). Zondag bleven daar nog Aerowolf, Team Reciprocity, DarkZero en Natus Vincere van over. De uiteindelijke strijd om de finale ging tussen die laatste twee.

Gedurende het hele weekend zag ik geen enkele slechte match, zelfs geen middelmatige. Niemand werd 'naar huis' gespeeld of met vernederende scores overklast. Behalve dan misschien in die finale, waar het Europese Natus Vincere (Navi voor vrienden) absoluut domineerde en ook verdiend won.

In februari gaat het wereldkampioenschap door in Montreal. Ik kan alleen maar hopen dat we daar dan nog eens ruimte voor maken in PU, maar deze Japanse esports-beleving nemen ze alvast niet meer van me af.



Esports-wedstrijden worden in Japan altijd geopend met een liedje en een dansje.



Nomen est omen (ja, we zijn niet van de straat bij de PU).

EUROPESE FINALE VAN DE LOGITECH G

CHILLEN MET LANDO NORRIS

Het gebeurde tijdens een Need for Speed: Heat-stream op ons Twitch-kanaal. Terwijl we gewoon keihard live waren, kwam Martin naast Lucas staan en liet hij 'm een mailtje op z'n telefoon zien met de woorden: *Interview met Lando Norris*. Lucas z'n bek viel open ...





In dit type stond de vader van Max vaak in de grindbak.

Na dat bommetje te hebben gedropt, liep Martin doodleuk weer weg. De rest van de stream gonsde die vier woorden door m'n hoofd, en dat is ook niet zo gek als je bedenkt hoe superveel ik van de F1 hou. En mocht je het niet weten; Lando Norris is een van de meest veelbelovende rookies van het moment, die ook nog eens een enorm sympathiek is.

Na de stream ging ik direct verhaal halen bij Martin. Wat bleek? We mochten iemand naar Keulen sturen voor de Europese finales van de Logitech G Challenge. Tijdens dit evenement wordt er een lekker potje geracet tussen de beste Project Cars 2-racers van dit continent om te bepalen wie er naar Las Vegas mag om in de wereldwijde finales te strijden. En als je die weet te winnen, maak je ook nog eens kans onderdeel te worden van het McLaren Shadow esports-team. Best een belangrijk evenement-je dus.

Meteen besloot ik wat weekendplannen te annuleren, waaronder de verjaardagspartij van een goede buddy (sorry Rob!) om deze unieke mogelijkheid mee te pakken.


Ouwe zooi.

SEHR SCHÖNE SAMMLUNG

Na een paar uur treinen en een lieflijk tramritje door het centrum van Keulen arriveerde ik in het V8 Hotel, dat onderdeel is van het Motorworld-museum. Deze locatie kon simpelweg niet méér in het teken staan van auto's en autosport, waarbij het soms zelfs een beetje *cringy* werd. Zo zijn de wasbakken van autobanden gemaakt, is de bar samengesteld uit autoschroot en maakt de lift naar de kamers het geluid van een optrekkende bolide, ELKE. FUCKING. KEER. dat je hem gebruikt.

Voordat het Project Cars 2-toernooi losbarstte, kreeg ik nog een rondleiding door het museum, waarbij ik een ongepaste Hitler-grap van de gids moest verwerken terwijl ik op allerlei klassieke auto's mocht kwijlen.

Supertof is dat hier gewoon de persoonlijke collectie van Michael Schumacher te vinden is. Al zijn originele F1-wagens zijn hier te bewonderen, maar ook zijn trofeeën, race-overalls, schoenen en zelfs z'n toegangsbadges voor circuits. Ik hoorde later dat dit museum gewoon gratis te bezoeken is, dus F1-fans: ga zeker langs als je in de buurt van Keulen bent, want dit stukje F1-geschiedenis mag je niet missen!





Tja, en dan kun je je halve leven een helm op hebben ...



Het beeld dat Max volgend seizoen vaak zal zien ... in z'n achteruitkijkspiegel!



Hier sta je toch voor je plezier te bandenpoetsen ...

LULLEN MET LANDO

Nog voordat de tour was afgelopen, glipte ik weg om te zorgen dat ik mijn interview met Lando Norris niet zou missen. Gewapend met een boekje met vragen en een zakje stroopwafels ontmoette ik de jonge F1-coureur, die al ontspannen lachend klaarzat.

Uit ons gezellige gesprek bleek dat hij veel van zijn succes te danken heeft aan sim-racing. Norris begon met racen dankzij een F1-game op de PS2 van z'n vader, gebruikte veel sim-racing tijdens zijn transitie van karting naar autoracen en speelt nog steeds maar al te graag iRacing, Assetto Corsa en andere racegames (soms zelfs live op Twitch met Max Verstappen).

Lando gaf aan dat hij zelfs races heeft gewonnen dankzij eerder simulatiewerk waarmee hij de allerkleinste nuances van een circuit alvast kon oefenen. Ik vroeg hem ook nog of simulatieracen ooit echt racen kan vervangen, eventueel met super-duper virtual reality of andere futuristische ontwikkelingen, maar dat ziet hij voorlopig nog niet gebeuren.

Het hoogtepunt van het gesprek kwam aan het eind, toen ik hem een video liet opnemen voor in onze Twitch-stream, waarin hij Tjeerd dist omdat hij altijd zo salty is als hij verliest. Ook was hij zo sportief om nog even 'hondkont' te roepen, wat het levensmotto is van onze Twitch-streams. Voortaan gaan we (behalve voor Max) dus ook voor Lando juichen, oké?

NEDERLANDSE TROTS

Als kers op de racetaart begon na mijn interview al snel het Project Cars 2-toernooi, dat nog een stuk fascinerender bleek dan ik al dacht. De race-actie was prima te volgen, door de bijna te enthousiaste shoutcasters en de identieke opzet als die van een F1-race (kwalificatie, raceje, klaar!) werd nog eens extra vermakelijk door de racekunsten van de 19-jarige Nederlander 'VP Isaac21' uit Delft. Hij moest hard knokken, maar won uiteindelijk maar liefst drie van de vier races. Dat beetje Nederlands trots zorgde ervoor dat ik helemaal in het toernooi werd gezogen.

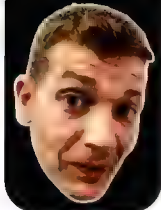
Gelukkig kunnen we blijven juichen voor VP Isaac21, omdat hij inmiddels de Logitech G Challenge-finale in Las Vegas heeft gewonnen en binnenkort een plekje bij McLaren gaat proberen te bemachtigen. We gaan voor je duimen, Isaac! ✖

10 REDENEN WAAROM IK VAN LANDO NORRIS HOU

1. Hij speelt liever games dan dat hij naar trendy feestjes gaat.
2. Hij helpt zijn McLaren-monteurs opruimen na een race.
3. Hij houdt van stroopwafels en spreekt zelfs wat Nederlands vanwege zijn Belgische moeder.
4. Hij jatte gewoon een snoepje in een winkel toen hij vijf jaar oud was. Zó bad-ass!
5. Hij heeft een fantastische Star Wars-naam, hoewel zijn ouders claimen dat zij die hebben verzonnen.
6. Hij plaatst fantastische memes op Twitter. Op Reddit wordt hij de Meme Lord van F1 genoemd.
7. Hij heeft een plaatje van Beaker uit The Muppets als officiële afbeelding bij zijn Formule 1-badge.
8. Hij houdt net zo veel van streamen op Twitch als wij.
9. Hij heeft een rare obsessie met melk.
10. Hij speelt met liefde een potje FIFA met Max Verstappen, zelfs als hij keihard wordt afgemaakt.



Was Isaac effe blij dat het geen valse bingo was.



HET WERKT ... SOORT VAN

GOOGLE STADIA

Toen begin dit jaar de nieuwe gamedienst van Google werd aangekondigd, zorgde dat voor een lichte golf van opwinding op de redactie. Eindelijk een nieuwe speler op het schoolplein! Eentje die zich volledig concentreert op het streamen van games! En als er één partij is die ervoor kan zorgen dat het streamen van games werkt, moet dat wel Google zijn! Toch?!



Ik geloof 100 procent dat het streamen van videogames de toekomst is. Over een paar jaar hoef je niet meer het stof uit de fans van je PlayStation te peuteren of drie kwartier lang naar een downloadbalk te staren voordat je die nieuwe Assassin's Creed kunt spelen. Gewoon húp, controller aansluiten en gaan! Voordat Microsoft met xCloud komt en PlayStation helemaal losgaat met het streamen van videogames hebben we Google Stadia. Veel gamers hadden vraagtekens bij het streamen van games. Hoe zit het met de input lag, of überhaupt lag? Is mijn internetverbinding wel snel genoeg? Google belooft je (ook met een iets mindere verbinding) dat je op elk scherm (zolang het maar een Chrome-browser heeft) kunt spelen. Inmiddels heb ik het een aantal weken kunnen spelen met de Founder's Edition en ja, het werkt ... soms wel tenminste, maar soms ook niet.

KILLER LAG

Google Stadia is nu nog een beetje 'hit or miss'. Toen ik het voor 't eerst uit de doos haalde en de Stadia-controller op mijn MacBook had aangesloten, werkte de service meteen, alleen het spelen van de beschikbare games niet. Het is dan ook best complex hoe het streamen van games werkt. Als je een film streamt via een filmboer, dan kan de boel eerst lekker bufferen. Mocht je internet een beetje haperen en onderweg wat pakketjes verliezen, dan kan dat worden opgevangen.
Het streamen van games moet echter 'live' gebeuren, want ... nou ja, je snapt waarom. En een verbinding die niet stabiel is, is blijkbaar killing. Mijn eerste ervaring met Stadia was namelijk allesbehalve een lekkere, want heel veel lag, gescheld en geploeter. Na een uur legde ik de controller maar weg. Oké, de games waren min of meer speelbaar, maar er was steeds zo veel lag dat het beeld in een schilderij veranderde. Jammer, niet de ervaring die je wilt als je je nieuwe speelgoed voor het eerst probeert.
Wat voor mij hielp was in de instellingen van de app, onder 'datagebruik en prestaties' het overschakelen van de standaardinstelling 'Beste visuele kwaliteit' naar 'gebalanceerd'. Niet alleen was de lag compleet verdwenen, ook merkte mijn getrainde oog geen verschil in kwaliteit van de graphics. Trots deelde ik mijn livehack op de redactie, waarna enkele collega's hetzelfde probeerden, zonder het gewenste resultaat.

VALSE START

Als je aan mij vraagt of je een Nintendo Switch moet kopen, kan ik je precies vertellen waarom je 'm zou moeten aanschaffen, met de zekerheid wat je krijgt voor je uitgegeven geld. Maar vraag je nu aan mij of je moet investeren in Google Stadia, dan krijg je een hoop vragen van me terug, want of het goed werkt is enorm afhankelijk van verschillende factoren. Ik kan dus niet met 100 procent zekerheid zeggen of het ook voor jou gaat werken.
Google Stadia heeft sowieso een valse start gemaakt, want ook al werkt het, wat moet je spelen? Er is een exclusieve titel (Gylt), die aardig is, maar zeker geen system seller. De rest heb je waarschijnlijk al op andere systemen gespeeld, maar dan zonder haperingen. Mocht er een game worden aangeboden die je nog niet hebt gecheckt, dan is deze voor andere platformen waarschijnlijk goedkoper te vinden.
Dus voor wie is Google Stadia nou eigenlijk? Ja, goeie vraag. Volgens mij weten ze dat bij Google ook nog niet helemaal. Voor nu zou ik zeggen: voor mensen die wel heel graag Assassin's Creed: Odyssey (of straks Cyberpunk) willen spelen, maar daar de machine niet voor hebben staan. Die mensen hebben straks geen smoes meer en kunnen ook genieten van deze titels. Maar die mensen kunnen ook nog even wachten en straks kiezen voor Project xCloud met een enorme bibliotheek aan games. Tja.

CONCLUSIE MARTIN

Ik zou de dienst van Stadia nu nog aan niemand aanbevelen. Bij mij werkt het prima, maar ik kan niet met zekerheid zeggen of dat bij jou ook zo is. En wat moet je spelen? Een nieuwe console (en in dit geval een dienst) valt of staat bij het aanbod van de games, en dat is nu nog te karig en hopeloos verouderd. ✖

STADIA-CONTROLLER

Voor Google stadia kun je je eigen controllers gebruiken, zoals die voor Xbox One en PS4. Mocht je willen investeren in een Stadia-controller zodat je ook via Chromecast Ultra op je tv kunt spelen, dan krijg je daarvoor wel een fijne en stevige controller, die het beste van de Xbox One- en PS4-controller samensmelt.





BA(A)LSPORT

PBA PRO BOWLING

Ik heb weleens gelezen dat er mensen zijn die de dwangmatige behoefte voelen om hun vingers in allerhande gaatjes te stoppen. Voor hen moet bowlen een heerlijke sport zijn, maar ik vind het dus drie keer niks ...



Leuk aan bowlen is dat iedereen, rijk of arm, zomaar in de goot kan belanden.

Er zijn maar weinig balsporten die ik niet leuk vind. Ik heb zelf vroeger veel getennist en ge(zaal)voetbald en kijk graag naar handbal, volleybal, hockey en voetbal. Bowlen daarentegen (zeg nooit kegelen) vind ik maar niks.
Het is ook een saaie sport. In vrijwel alle andere balsporten heb je tijdens een wedstrijd fysiek contact met je tegenstander (zoals bij voetbal, handbal, basketbal, waterpolo enzovoort) of maak je het je tegenstanders in directe zin zo moeilijk mogelijk (tennis, volleybal, honkbal, squash enzo). Bowlen is slechts een kwestie van een zware bal in de richting van 10 pins pleuren (nooit kegels zeggen), en dan maar hopen dat je tegenstander er minder omgooit dan jij, en dat is het. Zelfs bij biljarten heb je meer invloed op de prestatie van je tegenstander omdat je voor hem of haar (expres) een lastige situatie achter kunt laten.
Ja, nu ik erover nadenk zou dat weleens de reden kunnen zijn dat bowlen een van de weinige balsporten is die ik helemaal niks vind (samen met dreuzelzwerkbal). Dat, plus het feit dat je je vingers in gaatjes moet stoppen, want daar hou ik juist helemaal niet van (bijzondere situaties daargelaten).

Miljonair

Maar goed, het zal jullie inmiddels bekend zijn dat Martin bij zijn selectie voor deze rubriek nooit rekening houdt met mijn voorkeuren, dus ik kan net zo goed stoppen met het dissen van die vermaledijde bowlsport. Hoewel ik het niet kan laten om nog even te vermelden dat het uiterlijk van de gemiddelde bowler (opzichter bij de gemeentelijke plantsoenendienst) mijn mening slechts bevestigt.
De game PBA Pro Bowling is net zo basic als de sport zelf; waarmee ik niet wil zeggen dat (virtueel) bowlen een makkelijk spelletje is. Dat werd me wel duidelijk, toen ik in het begin van de game een potje tegen Chris Barnes speelde en kansloos afgedroogd werd. Die gast gooit dus geen bal rechtuit, maar alles met een belachelijk effect waarmee hij de ene na de andere strike noteert. Dat doet die Chris in het echt trouwens ook, want hij is dik miljonair geworden met z'n sport.

Surgery with a chainsaw

Na wat aanwijzingen op het scherm en de nodige oefenpotjes lukte het mij uiteindelijk ook om de bal met enige curve richting de pins te gooien, en ik werd er ook steeds beter in. Waar ik in mijn eerste potje niet verder kwam dan een eindscore van 113 en dus geen level verder mocht, haalde ik na een dik uur spelen 177!
Tja, over de game zelf valt verder niet zo heel veel te vertellen. De twee commentatoren hebben een beperkte vocabulaire ('surgery with a chainsaw' komt echt élke keer langs als je slecht gooit), je kunt (online)toernooitjes spelen, met gescoorde punten betere ballen kopen (meer snelheid, beter hookshot) en er is nog een arcade mode waarin je kunt gooien met ballen die ontploffen als je een pin raakt.



Zweetschoenen

Nee, dit spelletje komt (afgezien van die ontploffende ballen) zo dicht in de buurt van the real thing dat het te saai is om 'm jullie aan te raden. Alleen die paar dwazen die bowlen écht een boeiende sport vinden zullen PBA Pro Bowling nog wel trekken. Wel heeft virtueel bowlen twee grote voordelen voor mensen met smetvrees: je hoeft niet met je voeten in de zweetschoenen die een ander net een uur lang heeft aangehad en je hoeft je vingers dus niet in vieze gaatjes te proppen ... maar verder veeg ik míjn gat ermee af. ✖

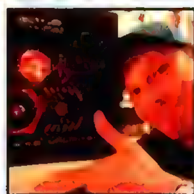


'Wil je vanavond bowlen of gezellig samen vroeg naar bed', vroeg een ex ooit aan mij. Waarop ik zei: 'Ik vind het smerig om m'n vingers in gaatjes te stoppen waar iedereen al aan en in heeft gezeten. Dus laten we gaan bowlen.'



FLORIANS HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



Deze maand krijgt Florian weer de volledige controle over z'n games met de Nacon Revolution Pro 3 en de Thrustmaster eSwap Pro voor de PlayStation 4 en de nagenoeg perfecte Xbox Elite 2-controller!

RUBRIEK HARDWAREHOEK



PRIJS: € 179,-

XBOX

ELITE 2

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

KAN JE IETS DAT NAGENOEG PERFECT IS NOG VERBETEREN? MICROSOFT BEWIJST VAN WEL MET DE XBOX ELITE 2!

Aan de basis is niets veranderd, maar er zijn wat zeer welkome tweaks doorgevoerd die ervoor zorgen dat dit zonder twijfel de beste console controller ooit is. De tweaks bestaan uit een nieuwe rubberen grip, het volledig kunnen instellen van de weerstand in zowel de triggers als de sticks, meer mogelijkheden tot het instellen van de travel in de triggers, het maken van drie verschillende profielen voor je favoriete games en de toevoeging van bluetooth. Daarnaast kun je alle buttons mappen via de software, inclusief de extra knoppen (paddles) aan de achterzijde van de controller.

Om de controller naar smaak te customizen, krijg je er ook zes sticks, vier paddles, twee verschillende soorten d-pads en een stukje gereedschap bij om on the fly de weerstand in je sticks aan te passen. Daarnaast is een oplaadstation van de partij en zit dit alles ook nog eens verpakt in een toffe case met rits. De prijs is belachelijk hoog, maar de Xbox Elite 2 is dan ook zo goed als perfect.

NACON

REVOLUTION PRO 3

HET FRANSE NACON MAAKT AL JAREN ZOGENAAMDE REVOLUTION PRO-CONTROLLERS DIE DE VEELEISENDE GAMER IETS MEER OPTIES GEVEN.

Over het algemeen zijn het prima controllers, maar ik ben persoonlijk nooit fan geweest van de plastic finish, iets te lichte sticks en de asymmetrische Xbox-layout. En ook op de Revolution Pro Controller 3 heb ik dezelfde kritiek.

De controller voelt aan als goedkoop speelgoed. De controller is dan ook erg licht, zelfs als je er de bijgeleverde zwaarste gewichtjes in stopt. Het toffe van deze controller is wel dat je zelf de gevoeligheid van de sticks en triggers kunt instellen, wat heel goed werkt in bijvoorbeeld racegames en shooters, maar in tegenstelling tot de triggers hebben de sticks totaal geen weerstand. Het zal een kwestie van wennen zijn, maar ik heb liever juist meer weerstand dan de originele DualShock, niet veel minder.

Tot slot is de software niet geweldig en is er naast het instellen van de gevoeligheid van sticks en triggers weinig te customizen. Voor bijna twee keer zo veel knaken als een originele DualShock krijg je dus verdomd weinig.



PRIJS: € 99,-

THRUSTMASTER

ESWAP PRO

VOOR GAMERS DIE NOG MEER VRIJHEID ZOEKEN IN HET CUSTOMIZEN VAN EEN CONTROLLER, OMDAT ZE BIJVOORBEELD UITEENLOPENDE GENRES SPELEN, IS ER DE THRUSTMASTER ESWAP PRO.

Deze controller kan haast modulair worden genoemd. De eSwap gaat namelijk veel verder dan elke andere controller als het gaat om opties. In plaats van dat je bepaalde punten kunt instellen of programmeren, is het idee van de eSwap Pro om simpelweg het hele component te vervangen of te verwijderen. Zo kun je verschillende sticks, triggers, grips en d-pads gebruiken, maar ook bijvoorbeeld de rechterstick vervangen voor twee extra knoppen (zoals voor vechtgames en andere games waar de stick geen functie heeft). Zo maak je zelf elke keer de perfecte controller voor het type game dat je speelt.

Wat de eSwap ook speciaal maakt, zijn de knoppen zelf, die mechanisch zijn en dus een klikje geven. De feedback die je krijgt is vergelijkbaar met die van een high-end toetsenbord. Daarnaast is de eSwap net als de Xbox Elite 2 lekker zwaar en stevig, al is het door het modulaire design niet bepaald moeders mooiste en is ook deze controller behoorlijk prijzig. ✖



PRIJS: € 169,-







REVIEW

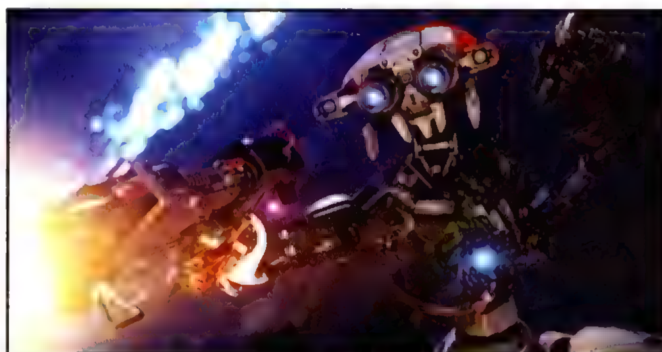
STORMLAND

Vorige maand kwam Asgard's Wrath uit, een absolute must-have voor VR-gamers met een vette game-pc. Deze maand doet ontwikkelaar Insomniac Games het bijna net zo goed met Stormland, een vette open world first-person shooter met een vleugje Superman.

Insomniac Games heeft al eerder prima VR-games gemaakt, zoals Edge of Nowhere en The Unspoken, maar Stormland is vele malen indrukwekkender door de gigantische interactieve open wereld. Na een tutorial word je meteen vrijgelaten in de wereld en kun je tientallen eilanden en locaties bezoeken, die allemaal een eigen stijl hebben.
De wereld nodigt uit om ontdekt te worden, en dat herhaalt zich elke week. De wereld van Stormland reset namelijk na zeven dagen en zo vormen zich weer nieuwe locaties om te ontdekken, met bijvoorbeeld lastiger tegenstanders en betere loot.

Meesterlijk

Het upgraden van je character en je wapens speelt een grote rol in Stormland, en al die upgrades neem je wel gewoon mee na een reset van de wereld. Zo word je steeds sterker en groeien de vijanden en locaties met je mee. Het is een meesterlijk systeem!
Naarmate je de vele wapens upgradet, krijgen ze steeds meer impact en kun je er zelfs voor kiezen om wapens met twee handen vast te houden voor meer precisie. Dankzij de haptische feedback voelen de wapens bij elke upgrade daadwerkelijk anders aan en het toffe is dat je in Stormland niet kunt reloaden. Elke keer als je gun leeg is, ben je verplicht weer een andere te nemen, zodat je alle wapens gebruikt en ook alle wapens zal willen upgraden. De loot neemt hierdoor af en toe Diablo-achtige vormen aan, zo verslavend!



Enorme vrijheid

Wat Stormland echt tot een must-have VR-game maakt, is de manier waarop je door de open wereld beweegt. Zo kun je klimmen en klauteren door de wereld en met beide handen zo'n beetje alles vastpakken, maar ook je boosters aan je handen gebruiken om te zweven. Door je armen als Superman omhoog te doen kun je zelfs als een soort raket tussen de verschillende gebieden reizen! De vrijheid in je bewegingen is enorm en daardoor komt die gigantische open wereld nóg beter tot z'n recht. Al is deze movement wel duidelijk voor VR-gevorderden.

Fixen

Het enige dat tegenvalt is de AI van de bad guys, die hier en daar duidelijk moeite heeft met het resetten van de wereld. Zo zitten je vijanden regelmatig vast in de omgeving, stoppen ze met bewegen als je op ze schiet, zoeken ze dekking waar geen dekking is of zien ze je simpelweg niet. Hopelijk valt hier met wat updates nog wat aan te fixen, want Stormland is verder ronduit meesterlijk!

SCORE:



KOTSGEHALTE:

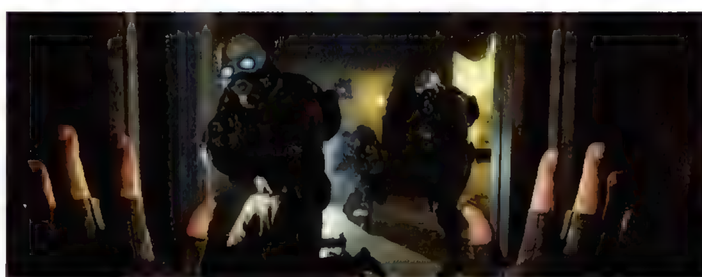


OCULUS LINK



Oculus heeft onlangs een fantastisch stukje gratis software uitgebracht voor de Oculus Quest. Met Oculus Link is het mogelijk om Steam VR- en Rift-games te spelen op je Quest door de headset via een usb3.0-kabel te verbinden met je game-pc.
Yup, je kunt nu dus met een simpel kabeltje je Quest veranderen in een Rift S! Door Oculus Link is de Quest in één klap de beste en meest veelzijdige VR-headset op de markt. Wow, well done guys!

HALF-LIFE: ALYX



Half-Life 3 confirmed! Nou ja, soort van, maar er komt daadwerkelijk een nieuwe Half-Life-game aan, genaamd Alyx. Ontwikkelaar Valve heeft laten weten dat Alyx een full-on VR-game wordt, die zich afspeelt tussen het eerste en het tweede deel van de serie, en in maart 2020 moet uitkomen voor alle VR-headsets.
Net toen ik dacht dat er nooit meer een Half-Life zou komen, kondigt Valve einde-fucking-lijk een vervolg aan – en dat wordt nog eens een VR-game ook! Knijp me niet, ik wil nog effe niet wakker worden. ✖



Er is een hoop voorafgegaan aan de release van Pokémon Sword en Shield. Sommige fans noemden het bij voorbaat al de slechtste Pokémon-games ooit. Toegegeven, deze eerste 'hardcore' Switch-delen vallen op enkele fronten een beetje tegen, maar volgens Jacco zijn het alsnog uitstekende games.

STRALENDE POKÉMON-GAMES

POKÉMON SW


REVIEWS
ORD & SHIELD



Er werd ooit tegen haar zin aan Alcremie gelikt. Door #Mewto natuurlijk.

Het sterkste punt van de nieuwe Pokémon-games is toch wel de Galar-regio, het nieuwe op het Verenigd Koninkrijk gebaseerde gebied waarin je (zoals altijd) op reis gaat om kampioen te worden. Wie net als ik de 3DS-delen veelvuldig heeft gespeeld, zal de grafische sprong voorwaarts ontzettend waarderen. Zowel op het grote als het kleine scherm oogt de cartooneske stijl prachtig, met felle kleuren en een speels cameraperspectief. De camera zorgt voor een beter gevoel van schaal en laat je uitkijken over idyllische, met pokémon bezaaide landschappen, uitgestrekte groene vlaktes en indrukwekkende steden. Galar is bijzonder divers en kent een aantal verrassende plekken die wat mij betreft zelfs tot de meest memorabele uit de Pokémon-wereld gerekend mogen worden.

Het is daarom een beetje spijtig dat het aantal te betreden gebouwen in Galar nogal karig is. Er staan hier en daar wat rijtjeshuizen waar je op de ouderwetse manier inbreekt en om spullen vraagt, maar dat is het wel zo'n beetje. De levendigheid van Sword en Shield zit 'm vooral in de natuur, waar pokémon (net als in Let's Go Pikachu en Eevee) vrij rondlopen. Dat is een meesterlijke zet, want het maakt de wereld zó veel energieker. Zo nu en dan moet je door het gras sluipen om een schuchtere Nickit te pakken te krijgen, terwijl de overenthousiaste Corgi-pokémon Yamper juist achter je aan rent. Ook verrassende random encounters, die je exclusieve, zeldzame pokémon opleveren, zijn van de partij.

"De Wild Area is een geweldige plek om elke dag naar terug te keren"




Barbapapacle?

Phanpy in de kamer

Dat gevoel van ontdekking zie je ook terug in de Wild Area, een soort grote Safari Zone waarin je vrij kunt rondlopen, andere trainers treft en de camera (éindelijk!) vrij kunt bewegen. Het gebied beslaat ongeveer een kwart van Galar en afhankelijk van het soort terrein, het weer en het tijdstip, vind je er telkens weer andere pokémon. De Wild Area is daarom een fantastische plek om elke dag naar terug te keren om te kijken of die Golisopod nog eens opduikt, of schaterlachend weg te rennen voor vijf(!) gigantische Bewear die je allemaal willen doodknuffelen. Überhaupt is het dé plek om de broodnodige sterke pokémon te vinden. Zeker aan het begin van de game moet je regelmatig wegrennen voor monsters die twintig levels hoger zijn dan jij, en dat houdt het verkennen spannend. Helaas is het soms niet mogelijk om een pokémon van een bepaald level te vangen totdat je voorbij de benodigde gym bent.

Dan de Phanpy in de kamer: de pokémon zelf. Laat ik vooropstellen dat de incomplete Pokédex een teleurstelling is. Iconische pokémon als Bulbasaur en Squirtle ontbreken bijvoorbeeld, en m'n verzameling die al sinds de Game Boy Advance met me meereist naar elke regio, zit vooralsnog gevangen (lees: op vakantie) in Alola. Met het geld dat de franchise opbrengt – want iedereen en z'n



Ze hadden het beter Pokémon Leek and Shield kunnen noemen. Prei en Schild.



moeder gaat deze game weer kopen – had de National Dex best in de game mogen zitten. Anderzijds zijn de nieuwe Galar-pokémon he-le-maal gestoord, op de best mogelijke manier. Game Freak heeft goed gekeken naar wat voor beesten er rondwandelen in Engeland en heeft op basis daarvan een aantal fantastische zakmonsters gecreëerd. Denk aan een zure mat met een vuursnor, een extreem vrolijk mijnkarretje, een appelflap, een Meowth met een baard, een rollend schaapje en nog veel meer gekke wezens. Normaliter staat m'n team al behoorlijk snel vast, maar in Sword en Shield wisselde de samenstelling meer dan ooit dankzij het fantastische aanbod en de talloze manieren waarop de game uitnodigt om te experimenteren.



Fijne innovaties

Sword en Shield zitten namelijk vol met innovaties die het gewoon superfijne pokémongames maken. Alleen al het feit dat je niet meer naar het Pokémon Center hoeft om aanpassingen in je team aan te brengen, maakt een wereld van verschil. Pokémon verschijnen namelijk vaak in groepen en als je snel bent, kun je ze allemaal vangen, ze vergelijken ... en simpelweg de beste meenemen. Dat geldt ook voor moves, die je kunt uitproberen en bij elk Pokémon Center weer kunt wisselen.

Verder zijn er items om de statistieken en *nature* van je pokémon aan te passen (waardoor competitieve gevechten opeens heel aantrekkelijk zijn), krijg je een lijpe fiets die ook fungeert als waterfiets en zijn er overal kledingwinkels waar je je trainer een make-over kunt geven. Dat laatste klinkt wellicht suf, maar het aanbod is zó hip dat ik constant van kleding wisselde om het te kunnen showen in de Wild Area.

De meest gehypete toevoeging (Dynamax) is verder wel oké. De feature, waarbij pokémon zo groot worden als een flatgebouw, is niet zo tof als Mega Evolutions, maar omdat het slechts drie beurten duurt wel een stuk strategischer. Bovendien past het goed bij de fantastische presentatie van gymgevechten in grote arena's, waar het publiek je toejuicht. Wel wordt het tijd voor complexere gevechtsanimaties, want die ogen onderhand een beetje ouderwets. Pokémon bewegen wat stijfjes, terwijl gevechten ook zónder Dynamax spectaculair moeten zijn.



Hij kan transformeren in peanutbutterfree.

Post-game

Het verhaal van Sword en Shield is zoals gebruikelijk niet bijster bijzonder, maar gelukkig is er daarna nog een hoop te doen. Los van een verbazingwekkend leuk mini-verhaal, de Wild Area verkennen en de Battle Tower zijn er tal van online-modi. Er is een zogenaamd Y-com-systeem met bijna alles erop en eraan, waarbij je op de achtergrond naar andere trainers kunt zoeken. Ook kun je deelnemen aan competities in gigantische stadions.

Het enige wat eigenlijk ontbreekt, is een goed ruilsysteem, zoals het Global Trade System. Dat werkte uitstekend, dus waarom is het eruit gehaald?

De tofste online-opties zijn de Max Raid Battles, die je met andere trainers kunt doen in de Wild Area. Kortgezegd vecht je met z'n vieren tegen zeldzame, sterke pokémon die je, eenmaal verslagen, kunt vangen.

Echt, er zijn veel verschillende, oprecht pittige uitdagingen die je verleiden om regelmatig terug te keren naar deze game.

Greetings from Galar

Al met al had er misschien iets meer in deze eerste 'echte' Pokémon-games voor de Switch gezeten, maar eerlijk gezegd heb ik alsnog een fantastische tijd gehad in Galar. De stralende regio, nieuwe pokémon en broodnodige verbeteringen maken Sword en Shield simpelweg heerlijke games die me tot ver in 2020 zullen bezighouden. ✪



SCORE 82

Sword en Shield zijn niet de beste Pokémon-games ooit, maar ik geniet met volle teugen van de Galar-regio.

JACCO



Het verhaal duurt zo'n 20 uur, maar echte Pokémaniakken zullen ongetwijfeld honderden uren blijven hangen.

20 UREN



BASICS

RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

WAT JE VAN BEREN LEREN KAN

PLANET ZOO

Eelko en Ed waren deze maand behoorlijk in de aap gelogeerd toen het leeuwendeel van de redactie hun stukjes weer eens te laat inleverden. Ook Tjeerd was met zijn review van Planet Zoo nog trager dan een schildpad. Hopelijk was het 't lange wachten waard en is deze game beregoed...

REVIEW

PC



Disclaimer: elke gelijkenis met bestaande PU-redacteuren berust op louter toeval.

Mijn missie als dierentuindirecteur is heel simpel: de dieren op de eerste plek. Als ik dus een grizzlybeer adopteer uit een rescue-programma, krijgt die het beste van het beste: twee eilanden, waarvan eentje met een bos, water om in te zwemmen en te vissen en natuurlijk een maatje. Ik moet ook een manier verzinnen om mijn bezoekers toch een goed uitzicht te bezorgen, want waarom zou je naar de dierentuin gaan als je door het bos de beren niet meer ziet?

Terwijl ik voor ultiem bezoekgenot een uitgebreide loopbrug boven het berenverblijf aan het installeren ben, is er gezeik bij de ringstaartmaki's. Blijkbaar zijn de twee mannetjes aan het vechten om de vijf dames en de sfeer is compleet verziekt. Ik knal een van de twee ruziemakers in een doos om hem uit te zetten in het wild. Daar krijg ik speciale punten voor, die ik weer in kan zetten om andere dieren onder te brengen in mijn dierentuin. Komt goed uit, want ik spaar voor twee sneeuwluipaarden.

weetje • weetje

Planet Zoo wordt gemaakt door Frontier Developments, dat ook verantwoordelijk was voor Planet Coaster, een game die het management van je parken weinig diepgang gaf. Dat is in Planet Zoo beter aangepakt.

Babybeertje

Intussen zijn m'n bezoekers erg blij met de mogelijkheid om het berenverblijf van bovenaf te bewonderen. Dat zie ik terug in mijn portemonnee; er wordt veel geld gedoneerd voor mijn grizzly's en mijn investering werpt dus zijn vruchten af. De grizzlyberen blijken al helemaal een bezoekersmagneet als er een babybeertje geboren wordt, en van dat geld kan ik weer verder bouwen aan mijn park. Zo heb ik al ideeën over het sneeuwluipaardverblijf en denk ik vast na over het indelen van mijn park in verschillende thema's.

"De grizzlyberen blijken een bezoekersmagneet als er een babybeertje geboren wordt"



Diepgaand en uitdagend

Maar daar kan ik niet zomaar mee aan de slag. Dieren worden ziek en hebben een plek nodig om verzorgd te worden. Mijn werknemers moeten bepaalde zones toegewezen krijgen, ik kan ze training geven en moet tegelijkertijd kijken of een ploegendienst mogelijk is zodat de verkopers in mijn populaire winkeltjes niet met een burn-out naar huis gaan.

Voor mij is dit perfect; ik kan me urenlang verliezen in het perfectioneren van mijn dierentuin en de diepgang geeft me voldoende uitdaging om dit langer leuk te blijven vinden. Waar de verhaalmissies in een simulatiegame als deze normaliter verkapte tutorials zijn, bieden deze missies verrassend veel afwisseling.

Minpuntjes

Maar het is niet allemaal goud dat er blinkt, want ook al biedt Planet Zoo een fantastisch pakket om een prachtig dierenpark te ontwerpen, het is ook regelmatig een bron van frustratie. Zo is het af en toe een verschrikking om je paden precies zo aan te leggen als je wilt en hetzelfde geldt voor je gebouwen, die je soms met hééél veel geduld op de goeie plek moet zien te prutsen. Daarnaast zijn de verblijven voor de wat kleinere dieren zoals torren, kikkers, slangen en spinnen vrij teleurstellend. Het zijn feitelijk kant en klare blokjes met weinig opties en de dieren zelf hebben ook weinig animaties en mogelijkheden.

SCORE 84

Planet Zoo is een prachtige dierentuin-sim die uitblinkt in opties, diepgang en uitdaging, en je de mogelijkheid geeft om echte pareltjes te bouwen. Af en toe laat Planet Zoo steekjes vallen als het gaat om de kleinere dieren en het bouwgemak, maar ik heb er het gepruts en geklooi met alle liefde voor over.

TJEERD



Als je alle missies uitspeelt, heb je er al tientallen uren op zitten, maar daarna zijn er genoeg redenen om door te spelen.

60+ UREN

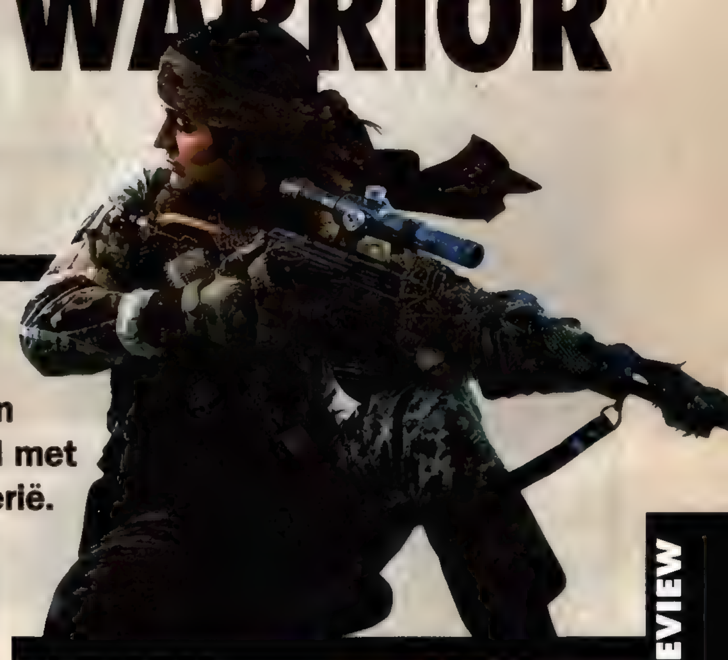
3

BASICS

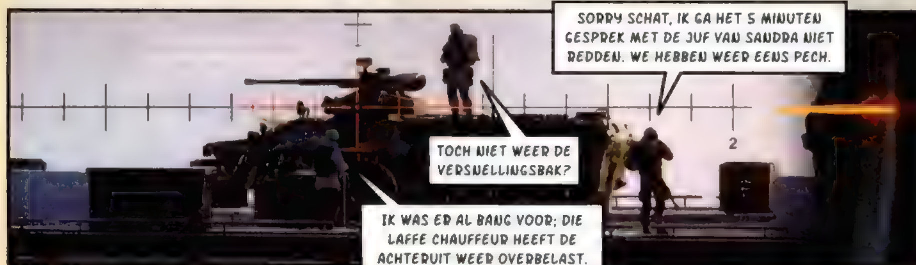
DIERENTUIN-SIMULATOR
FRONTIER DEVELOPMENTS
1 SPELER
OUT NOW

DIE KORTE LANGEAFSTANDSRELATIES

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS



Raf laat het run & gunning liever aan de jeugd over en bekijkt zijn virtuele shooterleven liefst door een sniper-scope. Een game als Sniper Ghost Warrior Contracts is dan ook helemaal zijn ding. Of zou dat moeten zijn. Gewapend met een .50 caliber en thermisch ondergoed trok hij naar Siberië.



Los van het feit dat ik ervan baal dat Sniper Ghost Warrior Contracts geen multiplayer of co-op telt, valt er vandaag de dag zeker iets te zeggen voor een oldskool singleplayer shooter. Als je dan ook nog eens mijn sniper-fetisj deelt, dan krijg je met deze game een oerdegelijke, zij het ietwat gelimiteerde kick geserveerd.

"Je doelwit verdient die extra ventilatie in z'n kop, maar is je opdrachtgever wel zo zuiver?"

Welkom in Siberië

Kort door de bocht telt de game vijf scenario's en die voeren telkens een vrij uitgestrekte mini-open-wereld-sandbox op. Daarin moet je vijf objectieven scoren en eventueel wat bonusuitdagingen en optionele taken volbrengen. Je bent behoorlijk vrij in de volgorde waarin je dat doet, de routes die je kiest en de tactiek die je volgt.

Het verhaal rond die missies mag je negeren. Je bent een professionele killer die in opdracht van zijn 'handler' shit saboteert, informatie steelt en 'high priority targets' uitschakelt. Je doelwitten verdienen die extra ventilatie in hun kop absoluut, maar is je opdrachtgever wel zo zuiver op de graat? Het voelt alsof er oorspronkelijk een groter, dieper verhaal in zat, maar dat dit op de montagevloer sneuvelde.

Ambities terug-geschroefd?

Dat gevoel heb ik eigenlijk over de hele game. In de tutorial test je een paar experimentele munitievarianten, maar tijdens mijn hele avontuur gebruikte ik er daar niet een van. De game telt een indrukwekkend arsenaal aan vrij te spelen snipers, alternatieve wapens, pistolen, granaten en gadgets, maar ook die lijken voor een grotere, langere game bedoeld. Net zoals de op papier interessante progressie van je vaardigheden, gadgets, outfits en personage; die kunnen een bepaalde speelstijl ondersteunen, maar zijn grotendeels overbodig. Zo kun je night vision ontgrendelen, terwijl nog geen kwartier van de game zich in een halfduistere hangar afspeelt. Dat alles wijst erop dat de ambities van de game flink zijn teruggeschroefd. Of we mogen nog een shitload aan DLC en misschien zelfs een co-op of multiplayer verwachten...?

485m headshot!

Dat alles staat de uiterst genietbare stealth-sniper-beleving gelukkig niet in de weg, zeker niet als je voor de medium of hard difficulty kiest. De omgevingen zijn overigens bloedmooi weergegeven, tellen genoeg hoogteverschillen, lange zichtlijnen, alternatieve routes en variatie om het 12 à 16 uur boeiend te houden.

Je kiest je route naar je volgende doel, sluipt daarbij om vijandelijke patrouilles heen of schakelt ze uit, pikt onderweg eventueel nog een bounty of andere optionele uitdaging mee en zoekt dan een goede overzichtspositie. Met je verrekijker en/of drone begin je dan vijanden te taggen om hun positie en vooral hun afstand in kaart te brengen. Dan kies je zo strategisch mogelijk je eerstvolgende slachtoffer, stel je de afstand op je telescoopvizier bij, houd je rekening met de wind en haal je de trekker over. Next! Vijandelijke snipers en spotters hebben voorrang, maar belangrijker nog is dat je de oppositie op zo'n manier uitdunt dat ze zo lang mogelijk onwetend blijven over jouw aanwezigheid. Is je positie verraden, dan moet je een – liefst vooraf gekozen – nieuw plekje opzoeken.



weetje • weetje

Groepjes van twee of drie vijanden schakel je bij voorkeur uit met hulp van je op afstand bediende sniper-gun-gadget, zodat de langstlevende geen kans krijgt alarm te slaan.

Zoals geadverteerd

Op een niet altijd overtuigende AI, soms meedogenloos of dom geplaatste checkpoints en een irritant geklooi met bipods na, doet Sniper Ghost Warrior Contracts wat het moet doen. Zelfs voor wie er de eerste keer op de taaiste moeilijkheidsgraad helemaal doorheen ging en daarbij echt alle secundaire objectieven afgraasde, zit er nog wat herspeelbaarheid in het kiezen van een andere tactiek of infiltratieroute.

De sniper-liefhebber krijgt hier dus misschien geen viersterrenmaaltijd opgediend, maar hij gaat met een voldaan gevoel van tafel, heeft daar geen full price voor neergeteld ... en er is altijd die hoop op een toetje of twee, drie achteraf.



Versnipperde sniper ...

REVIEW
XBOX ONE | PC | PS4

SCORE 72

Hoewel ik me niet aan de indruk kan onttrekken dat de game qua scope en diepgang is teruggeschroefd, is wat overblijft een oerdegelijke singleplayer-beleving voor de liefhebber van killen op afstand.

RAF



Als ik me puur aan de hoofdobjectieven had gehouden had het ongetwijfeld sneller gekund.

15 UREN



BASICS

SHOOTER
CITY INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

LANGSTE DETECTIVE-VERHAAL OOIT

SHENMUE 3

REVIEW · PC · PS4

Is achttien jaar wachten op een vervolg te lang? Kan sfeer belangrijker zijn dan techniek of verhaal? Heeft Wouter net zo veel geduld als toen hij jong, dom(mer) en vaker onder (de) invloed was? Deze review van Shenmue 3 beantwoordt al deze vragen en meer!



Hoe maf (ja, 'maf' is het juiste woord ja) is het om in deze moderne tijden weer met Ryo Hazuki's houterige pas door de rollende heuvels van Guilin te struinen, zoals ik dat voor het laatst in 2001 deed? Héél maf, kan ik je vertellen, en wat het niet minder raar maakt, is dat ik gewoon IRL in dezelfde regio van China ben geweest, net zoals ik de andere locaties van Shenmue heb bezocht in de vele, véle jaren tussen deel 2 en 3. Hong Kong deed ik aan voor een Sleeping Dogs-tripje, en inmiddels ben ik al vier keer in Japan geweest, zo verslaafd ben ik aan dat land. Misschien niet precies in de regio waar deel 1 van Shenmue zich afspeelt, maar toch voelde de eerste keer dat ik het Land van de Rijzende Zon bezocht aan als een déjà-vu – alsof ik er eerder was geweest.

Dat gevoel van herkenning kwam simpelweg door de game van Yu Suzuki, die niet alleen een enorme invloed heeft gehad op de manier waarop ik games beschouw, maar mij ook een levenslange fascinatie voor het Verre Oosten heeft gegeven. Ja, de Shenmue-serie staat prominent in het korte lijstje van kunstzinnige uitingen die een grote impact op mijn leven hebben gehad, dus hoe kan dit derde deel ooit – OOIT EVAH – ook maar een beetje zijn wat ik hoop?!

"Zelfs Ryo kan maar een handvol emoties met enige geloofwaardigheid brengen."

weetje • weetje

In de afgelopen achttien jaar heeft Shenmue als franchise niet helemáál stil gelegen: Yu Suzuki heeft een Shenmue MMO gepitcht en Ryo verscheen in games zoals Sonic & Sega All-Stars Racing.



Wonderloos mirakel

Het bestaan van Shenmue 3 is niets meer dan een mirakel, dat kan ik moeilijk ontkennen, maar de game zelf is niet bepaald een wonder der moderne gametechnologie. De speelwereld is absoluut mooi, met veel details in de flora en gebouwen, prachtige, verreikende, exotische achtergronden en een veelvoud aan volle kleuren in de betoverende, overtuigend ogende natuur. Maar de personages ... tja, dat is een ander verhaal. Ze ploppen soms één voor één de wereld in, alsof er een dimensioneel foutje wordt gemaakt of gefuck met de tijd voor een paradoxale fout heeft gezorgd; en hoewel er ontzettend veel persoonlijkheid in de Aziatische gamebevolking zit, hebben hun gezichten weinig rek. Zelfs hoofdpersonage Ryo Hazuki kan maar een handvol emoties met enige geloofwaardigheid brengen, en dat is best een gemis voor een game die het voor een aanzienlijk deel moet hebben van dialogen. Langzame, ellenlange gesprekken. Met echt elke lulhannes die je tegenkomt. Want lullen zul je in Shenmue 3!

Mijmerende epiek

Net als in de vorige delen van Yu Suzuki's mijmerende epiek is Ryo veelvuldig op zoek naar mensen en dingen. Daarvoor moet jij als speler nagenoeg elke man, vrouw en kind die je tegenkomt ondervragen, waardoor je met een dikke omweg steeds verder in de game komt, terwijl de plot zich op z'n dooie gemak héél langzaam ontvouwt. En nog niet eens helemaal! Je zou dus kunnen zeggen dat de gameplay van Shenmue 3 voor een goede 80 procent bestaat uit mensen ondervragen en de (fetch) quests die daaruit ontstaan, waarbij amper gebruik wordt gemaakt van dialoogopties. Wow, dat klinkt saai, toch?

Gelukkig is er ook nog Kung Fu, een belangrijk element



Je kunt gaan paalzitten, of voor paal staan.

van Ryo Hazuki als personage, een prominent thema in Shenmue als geheel en ook een onderdeel van de gameplay. Ryo knokt namelijk graag, iets dat zijn vermoordde vader hem heeft geleerd en het is een skill set die hij hard nodig heeft om EINDELIJK Lan Di (de grote kwaaie bad guy van de serie) uit te schakelen. Door te sparren en andere oefeningen in de vorm van minigames te doen word je steeds beter in martial arts en kun je de vele bazen verslaan in hand-to-hand combat, waardoor het verhaal zich opnieuw EXTREEM RUSTAGH verder ontwikkelt.

Zijbezigheden

Ik vind het vechtsysteem nog steeds best wel cool en uitdagend, met een shitload aan nieuwe moves die je kunt unlocken, en op Hard zul je je Kung Fu hard moeten ontwikkelen om kans te maken tegen de geduchte tegenstanders.

Het is ook op fijne wijze verweven met allerlei zijbezigheden in Shenmue 3, want wil je de vele move scrolls hebben, dan zijn er verschillende manieren om ze te verdienen en daarvoor zul je de game flink moeten uitpluizen.

Het is dus echt niet alleen maar vechten en vragen, nee: Shenmue 3 houdt je bezig met een heleboel relaxte, soms ietwat saaie nevenactiviteiten. Ik vind deze ongedwongenheid – die toch wel degelijk een doel heeft en waarvan elk element zin heeft en deel uitmaakt van het grotere plaatje – in combinatie met de fijne Aziatische sfeer erg fijn. Bijna




Denk dat ik die Rituals Samurai Anti-aging Crème (echt! kost 34 euro) toch maar niet om mijn lijstje zet voor kerst.

voorkennis, komt binnen tuimelen. Ik geniet van het langzame, mijmerende tempo van de game, de nadruk op sfeer en de manier waarop het de rustige kant van de Aziatische cultuur benadrukt. Maar ik besef ook dat de gameplay best minimaal en beperkend is, dat de game weinig respect heeft voor je tijd en dat Shenmue in achttien jaar tijd niet bepaald hard met de tijd is mee gerend.

Deze game komt niet op mijn korte lijstje van meest impactvolle, kunstzinnige uitingen in m'n leven te staan, maar dat Shenmue 3 bestaat, dat het mijn leven verrijkt heeft met het vreemde soort charme dat ik ervan had verwacht, dat had ik niet willen missen. Ik wil in elk geval weer naar Japan! Maar what else is new...

LEKKER LAMBALLEN IN SHENMUE

Houthakken
Je krijgt een blok hout voor Ryo's neus en hoeft alleen maar met de juiste timing op X te drukken. Toch op een of andere manier vreemd verslavend.

Verstoppertje
Ryo is gek op kiddies en kan soms de verleiding niet weerstaan als ze hem vragen hide & seek te spelen.

Lades en kastjes openen
Soms moet je op zoek naar plot-stuwende zaken, en het gebeurt tijdens je zoektocht regelmatig dat je een dozijn kastjes en lades moet openen en weer dichtdoen. Dat klinkt niet als een ding, maar aangezien dat elke keer gepaard gaat met een animatie van een seconde of vijf ...

Japanse verrassingseieren verzamelen
Ballen met speelgoed erin; Japanners zijn er gek op! En net zoals in de vorige delen en in Japan IRL, kun je ook in Shenmue plastic ballen uit apparaten halen, waar je allerlei soorten speeltjes in kunt vinden. Gotta collect em all, want je kunt er skill books en geld voor krijgen.

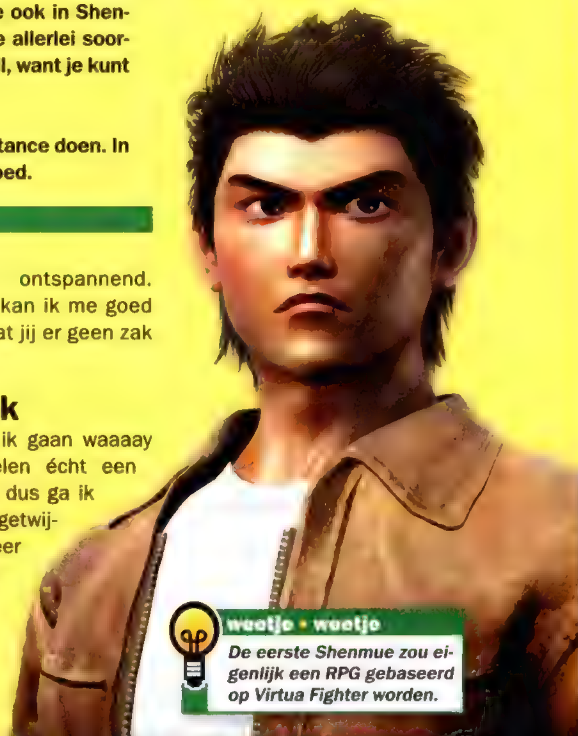
Squatten
Ryo moet trainen en daarvoor kun je de horse stance doen. In mijn boekje heet dat gewoon squatten, maar goed.



bedwelmend ontspannend. Maar oi, wat kan ik me goed voorstellen dat jij er geen zak aan vindt ...

Way back

Shenmue en ik gaan waaaay back. We delen écht een geschiedenis, dus ga ik deze game ongetwijfeld 1000 keer leuker vinden dan iemand die deze franchise zomaar, zonder enige



weetje • weetje
De eerste Shenmue zou eigenlijk een RPG gebaseerd op Virtua Fighter worden.

SCORE 78

Niet geheel toevallig is dit hetzelfde cijfer dat JJ ooit gaf aan de eerste Shenmue. Destijds was Shenmue wat mij betreft een doorbraak in de gamegeschiedenis, maar bijna twee decennia later is het alleen een moetje voor trouwe fans en moeten nieuwkomers zich er eigenlijk niet aan wagen.

WOUTER



Meer dan een etmaal aan vechten, vragen stellen en je (op een fijne manier) vervelen.

25+ UREN



BASICS
ADVENTURE
YS NET/KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

PRINCE OF TOMB FORCE UNLEASHED RAIDER SOULS

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Na twee keer op pad te zijn geweest voor previews van Star Wars Jedi: Fallen Order, kwam Dennis Mons de Wonderspons stuiterend terug als een Yoda in gevecht met Count Dooku in Attack of the Clones. Maar is die Star Wars-fanboy nog steeds zo enthousiast nu hij de hele game met zijn lightsaber heeft mogen swaffelen?

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Ik geef toe: mijn liefde voor Star Wars heeft na The Last Jedi een flinke deuk opgelopen. De prequels waren nog tot daar aan toe (ik snap dat er een generatie mee is opgegroeid en daarom veel midichlorians bezitten door juist die delen), maar de intergalactische moppentrommel zonder zinnige antwoorden die Rian Johnson van de Skywalker-saga heeft gemaakt, voelde aan alsof mijn hart werd verpulverd door de Force. Oké, ik ga niet ranten, dat beloof ik (er staan zat video's online waarin ik flink in debat ga met TLJ-aanbidder Wouter), maar mijn fandom is na die film flink richting de Dark Side gegaan. De timing van de leuke third-person adventure-game Jedi: Fallen Order had dan ook niet beter kunnen zijn!

Alle Jedi moeten dood

Het is deze keer de jonge padawan Cal Kestis die we op de voet volgen. In eerste instantie houdt hij zich schuil op de planeet Bracca, waar hij oude ruimteschepen uit elkaar trekt op een werf. Niemand weet dat hij een padawan is. De game speelt zich af na de desastreuze Order 66 (uit Revenge of the Sith) en speciale Inquisitors onder leiding van Second Sister (persoonlijk getraind door Darth Vader) hebben één taak: alle Jedi moeten dood! Cal is genoodzaakt om van Bracca weg te vluchten en vindt steun bij Cere Junda, die hem vraagt om te helpen de Jedi Order te herstellen. Hiervoor vliegen ze van planeet naar planeet met de vierarmige en zeer schattige piloot Greez, eigenaar van het ruimteschip The Mantis.



"Qua optimalisatie kan Star Wars Jedi: Fallen Order nog wel een poetsbeurtje gebruiken."

Allegaartje

Ontwikkelaar Respawn Entertainment heeft overduidelijk eerst flink rondgekeken hoe andere ontwikkelaars een third-person action-game maken. Zo doet een aantal gameplay-elementen verdacht veel aan andere games denken. Het wall runnen, klimmen en slingeren aan touwen en lianen doen denken aan Prince of Persia. De (heerlijke) lightsaber battles, en vooral het getimed pareren van aanvallen om vervolgens in een lekker vloeiende beweging over te pakken, hebben best wat weg van Assassin's Creed. En als je ervoor kiest om bij savepoints je health bij te tanken, krijgen je vijanden respawns, iets wat Dark Souls-spelers ook wel herkennen. Ach, beter goed gejat dan slecht bedacht ...
Een ander Dark Souls-(of eigenlijk RPG)-element is de skill tree. Als Cal een Meditation Point vindt (in feite een savepunt) krijgt hij daarmee ook toegang tot het upgraden en aanleren van nieuwe combo's en vechttechnieken. Die zijn verdeeld over drie segmenten: The Force, Lightsaber en Survival. Bij The Force leer je dingen zoals het langer 'bevriezen' van vijanden, of in één keer een hele groep omver blazen met Force Push. Bij Lightsaber kun je onder meer Dash-aanvallen en Jump Slash kiezen, en bij Survival kun je bijvoorbeeld meer uithoudingsvermogen en betere blocks krijgen. De skill tree gaat niet zo diep als bij een hardcore RPG, maar is zeker een toffe toevoeging aan de game en de manier waarop je zelf het prettigst speelt.

Puzzelen maar!

Jedi: Fallen Order is daarnaast ook zeker niet alleen een adventure-game met hack & slash-elementen; er zijn ook flink wat puzzels die enorm doen denken aan Tomb Raider. Er zijn allerlei tempels en tombes op de planeten die je niet zomaar binnenwandelt. Hiervoor moet je bijvoorbeeld grote stalen ballen met je Force-krachten op een bepaalde plek zien te krijgen. Of dien je ijs te smelten door een enorme kyber-kristal voor een raam te sleuren. Het zijn



niet allemaal enorme breinbrekers, maar meer een welkome afwisseling op het ronddolen door maps en het rondhakken met je lightsaber.

Guess who's back?

Jedi: Fallen Order heeft trouwens een metroidvania-achtige opzet en sommige gedeeltes van de maps zijn alleen beschikbaar met bepaalde Force-skills. Je moet dan ook een aantal keren terug naar planeten waar je al bent geweest. Dat heeft zowel voor- als nadelen. Het is namelijk heel vet om terug te keren als je veel sterker bent en korte metten maakt met vijanden waar je het eerder in de game moeilijk mee had. Ook krijg je ineens veel skillpoints, fijne afsnijroutes en andere extra's. Het irritante is wel dat je wederom door een deel van die wereld moet banjeren en soms pas op zeer omslachtige wijze bij nieuwe gedeeltes komt. En omdat het niet altijd duidelijk is waar je naartoe moet, komt ronddolen behoorlijk vaak voor.

Daarnaast is 't het platformgedeelte waar Respawn wat mij betreft de bal wel een beetje laat vallen. Zo is de besturing van Cal bij vlagen bijzonder tricky, waardoor je redelijk vaak te pletter valt, of een liaan mist om naar een volgend platform te slingeren. Ook voelt de impact van Cal nogal buggy aan. Dan blijft hij plakken aan gekke randjes, of half in een rotswand. Iets wat een patch overigens best kan oplossen, maar dikke kans dat veel spelers grommend voor de zoveelste keer een lastig stukje opnieuw moeten spelen omdat de controls van onze padawan best wat nauwkeuriger hadden gemogen. Ook komen bepaalde gameplay-elementen zoals glijbanen en liaanslingeren wel érg vaak terug.

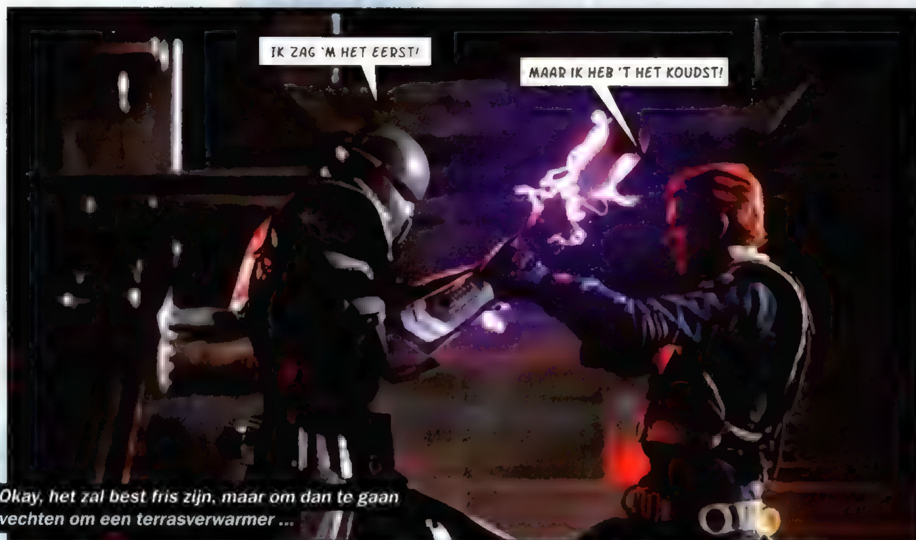
Beep-boop

Star Wars Jedi: Fallen Order voelt niet alleen aan als een echte Star Wars-game, maar heeft ook de looks heel goed te pakken. Er is ontzettend veel oog voor detail, van schepen als gigantische Star Destroyers en de Republic Gun Ships uit Clone Wars, tot je gedetailleerde lightsaber en de prachtige planeten. Daarom valt het extra op als de graphics (bij vlagen) tegenvallen. Bij de flashbacks naar Cals training lijkt het qua textures soms net alsof je naar een game van de vorige generatie consoles zit te loeren. Ook de framedrops zijn opvallend. Ik heb de game op zowel Xbox One als de One X gespeeld, en collega's op PS4 en PS4 Pro, en we ondervonden allemaal dat er in sommige delen van de game behoorlijk wat framedrops zichtbaar zijn, wat bij gevechten best irritant is. Het is geen gamebreaker, maar qua optimalisatie kan Fallen Order nog wel een poetsbeurtje gebruiken.

Toch is het de duidelijk aanwezige liefde voor Star Wars die van de game een fijne belevenis maakt. Cal (gespeeld door Cameron Monaghan; Joker in de serie Gotham) is misschien geen heel memorabel ventje en ik voelde de band die hij met de rest van de crew heeft niet echt, maar je krijgt wel het gevoel dat je met ze strijdt voor een groter doel: jonge kinderen met Force-krachten vinden en ze helpen de Jedi Order in ere te herstellen. Mik daar ook nog eens (wederom) de bijzonder schattige droid BD-1 bij en het plaatje is compleet. Geen enkel stukje Star Wars-entertainment kan zonder beeps en boops.

Als er ook maar een beetje Star Wars-bloed door je aderen giert, is het dus genieten geblazen van deze prima, hoewel verre van perfecte, third-person adventure-game. Dus ben je helemaal in de mood vanwege The Mandalorian en The Rise of Skywalker, dan is dit de must-play van dit najaar! ✪





Okay, het zal best fris zijn, maar om dan te gaan vechten om een terrasverwarmer ...





SCORE **78**

Qua gameplay is Star Wars Jedi: Fallen Order niet heel origineel, maar het geeft wel een kick om te spelen en het houdt je sowieso bezig tot The Rise of Skywalker uitkomt.

DENNIS



Na zo'n 25 uur ben je wel door de main story heen, maar ben je een completionist, dan kun je er gerust nog 20 uur bij optellen.

25+ UREN

16

BASICS

THIRD-PERSON ADVENTURE
EA / RESPAWN ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

HALF UITGEWERKTE IDEEËN

TERMINATOR: RESISTANCE

Hé, een kutspel, moet Martin hebben gedacht toen Terminator: Resistance op de redactiedeurmat plofte. Die is voor Graddus! En tja, een filmlicentie-game van de ontwikkelaar achter Rambo: The Video Game heeft de schijn tegen. Dat blijkt ook nu niet helemaal onterecht ...



Terminator: Resistance is een B-product. Dat zie je meteen zodra het lelijke, lo-res logo van developer Teyon stotterend in beeld verschijnt. Het ergst zijn de omgevingen. Ik bedoel maar: hoe vaak kun je hetzelfde uitgebrande autowrak in je game programmeren voordat je er net zo goed een grote middelvinger van kunt maken? Ik had soms serieus moeite om de weg te vinden in die gecopy-pastete negorij.

En toch ...

En toch hè, en toch: Terminator: Resistance heeft wel wat. Allereerst door het verhaal, dat alle troep na Terminator 2 (dus ook het nieuwe Dark Fate) buiten beschouwing laat en de klassieke lore als uitgangspunt neemt.

In de schoenen van soldaat Jacob Rivers maak je deel uit van het verzet (inderdaad: de Resistance) tegen Skynet in een post-apocalyptisch Los Angeles. Hoewel je een aantal bondgenoten hebt met wie je af en toe een lulpraatje kunt maken (of je lul in kunt steken – zie Weetje), speel je voornamelijk in je eentje op mini sandboxmaps à la Metro: Exodus. Met overal items, resources en geheimpjes is Terminator: Resistance bijna evenveel een ontdekgame als een fps. Da's tof. Aan de andere kant heb je tegen het eind zo veel shit verzameld dat je de game wel tien keer uit kunt spelen.



weetje • weetje

Jacob heeft een aantal knappe vrouwelijke bondgenoten die hem via de juiste gesprekskeuzes graag helpen met het doorladen van zijn puddingbuks. In first-person! Toch jammer dat Terminator: Resistance geen VR-versie heeft.

> **"De oliedomme vijanden maken ook het RPG-achtige skilltree-systeem volledig overbodig"**

Vuurwerk!

Dan kom je je eerste T-800 tegen. Vuurwerk! Of euh, toch niet? De iconische vijanden zien er cool uit, maar ze staan daar maar een beetje te staan en schieten net zolang met hun "pieuw-pieuw" proppenschieters tot je besluit dat het genoeg is geweest en ze uit hun lijden verlost. Andere vijanden, waaronder vliegende drones en robotspinnen, zijn niet veel lastiger.

Terminator: Resistance kent een redelijk uitgewerkt stealthsysteem, maar het feit dat ik die optie eigenlijk nooit heb overwogen, zegt genoeg. Het voegt gewoon niks toe aan confrontaties die guns-blazing al simpel genoeg zijn. De oliedomme vijanden maken ook het RPG-achtige skilltreesysteem overbodig, aangezien je alle benodigdheden om de game te clearen van meet af aan tot je beschikking hebt: of je lockpicking nou op niveau 2 of 3 staat, dat maakt echt geen ene reet uit.

Onder de deken

Zo is Terminator: Resistance een spel met een aantal leuke, maar helaas half uitgewerkte ideeën. Zonde, want ergens diep onder de deken van developers incompetentie zit een prima game met een vleugje Fallout, een mespuntje Metro en een klein beetje Binary Domain verstopt. Daarnaast zijn de iconische synthesizer-tunes van Brad Fiedel bijna in hun eentje de aankoopprijs waard. Bijna, maar niet helemaal: dat is Terminator: Resistance in een notendop ...



LEKKER MAKKELIJK

Je kent ze wel: games met een absurd makkelijke Platinum-trophy. Meestal zijn dat wat kleinere (indie)titels, zoals Drowning, My Name is Mayo en The Walking Dead, maar Terminator: Resistance is gewoon een ouderwetse (semi) bigbudget-release met een easy Plat. Bewust, of gewoon luiheid van de ontwikkelaar? Ach, vraag niet hoe het kan, maar profiteer ervan!

SCORE 58

Ik ben in een positieve bui, dus zeg ik het zo: Terminator: Resistance is de beste Terminator-game in tijden. Wat dat waard is, mag je zelf bepalen.

GRADDUS



Nou ja, niet heel erg lang, en da's misschien maar goed ook. Uurtje of tien lijkt me de max.

10+ UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
TEYON / REEF ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

EEN VERSCHIL VAN DAG EN NACHT

NEED FOR SPEED: HEAT

Na meerdere previews is het dan eindelijk tijd om vol gas te gaan met de nieuwste Need For Speed! Is Heat zoals verwacht een van de tofste Need For Speed-games van de afgelopen jaren geworden? Petrolhead Florian geeft het verlossende antwoord.





Wauw, doe mij die blauwe daar links maar... die met dat korte broekje.

"Juist 's nachts komt de game tot leven met een shitload aan politie en vette events"

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: ja, Need For Speed: Heat is helemaal geslaagd in zijn opzet om weer terug te keren naar wat de serie ooit zo leuk maakte, en het dag- en nachtsysteem is over het algemeen een toffe toevoeging. Dat wil echter niet zeggen dat er geen verbeterpuntjes zijn!

Next-gen

Het customizen van de auto's is bijna next-gen te noemen. Het is ziekelijk uitgebreid, komt meesterlijk in beeld en de editor is makkelijk in gebruik. Buiten het visuele aspect heeft een aantal customization-opties zelfs invloed op de handling van de auto, zoals suspension set-ups, banden en differentieel. Zo kun je van elke auto een driftbak maken, een off-road scheurijzer, of een bolide die juist geschikt is voor top speed races. De vrijheid is ongekend en ik kan niet wachten om te zien wat de meest getalenteerde gasten uit de community zullen maken. In no-time had ik mijn droom-GT-R tot in detail geperfectioneerd en het is een fantastische ervaring om in je eigen creatie door de wereld van NFS: Heat te jagen. Niks dan liefde voor het customization-gedeelte dus!

Vertrouwd

De gameplay voelt vertrouwd en lekker arcady aan. Een nieuwe toevoeging is de manier waarop je een drift inzet. Normaal gesproken moet je daarvoor even kort op de rem trappen als je de bocht instuurt, maar in Heat hoef je alleen maar je gas effe los te laten en weer in te drukken. Hierdoor verlies je minder snelheid. Mocht je dat niet willen, dan zit de oude optie ook nog steeds in de game, hoor.

Veel schokkende nieuwe dingen zitten er sowieso niet in NFS: Heat, al is het dag- en nachtsysteem zeker leuk bedacht. Overdag ben je bezig met het verdienen van knaken en 's nachts verdien je Reputation Points om nieuwe onderdelen en auto's te unlocken. Je kunt met één druk op de knop zelf bepalen of je overdag of 's nachts gaat rijden.



En dan blijven mensen ontkennen dat er bij de theorie-examens keihard wordt gefraudeerd...

Rustpuntje

Juist 's nachts komt de game echt tot leven met ledlampen, fraaie weerspiegelingen in de regen, een shitload aan politie en vette events. Heat is dan op z'n best en op momenten, omdat je de combo's die je hebt verzameld kwijt kunt raken aan de politie, ontzettend spannend. Al moet ik er wel bij zeggen dat de coppers een beetje overpowered zijn, zeker op een hoog Heat-level.

Over de dag-tijd ben ik minder te spreken. De dag is bedoeld als rustpuntje tussen de nachtelijke avonturen door, maar voelt een beetje aan als een verplicht vehikel om geld te verzamelen. De stad ziet er overdag ook een stuk minder boeiend uit en de grafische toeters en bellen zijn hier gek genoeg teruggeschroefd. Het verschil in stijl en grafische pracht is te groot, terwijl het verschil in events te klein is.

Vermakelijk

Het belangrijkst is echter dat deze Need For Speed weer ouderwets leuk is om te spelen. Ontwikkelaar Ghost Games heeft goed gekeken naar wat leuk was in de vorige NFS-games en er een vermakelijk pakket van gemaakt. Echt schokkend nieuw is het dus allemaal niet, maar er valt meer dan genoeg lol aan te beleven.

SCORE **80**

Need For Speed: Heat neemt de beste onderdelen uit vorige NFS-games en voegt daar een leuk systeem van dag- en nachtraces aan toe. Heel vernieuwend is het allemaal niet, maar vermakelijk is het zeker!

FLORIAN



Afhankelijk van hoe hard je genaaid wordt door de politie, ben je in een uurtje of 20 wel klaar met alle story races ...

20 UREN



BASICS

RACEGAME
GHOST GAMES / EA
1 SPELER
OUT NOW



VOOR WIE DAN?!

MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN TOKIO 2020

Sinds de vroegere aartsrivalen Mario en Sonic 12 jaar geleden voor het eerst bijeenkwamen in een Olympische Spelen-game, zijn er vijf van die spellen verschenen. Hoewel Jurjen ze allemaal heeft gespeeld, heeft hij nog steeds niet kunnen ontdekken wat anderen er nou zo leuk aan vinden.

Inderdaad, ik heb ze allemaal gespeeld, maar nooit langer dan een (mid)dagje, en altijd met lichte tegenzin. Niet dat ik iets tegen Mario, Sonic of de Olympische Spelen heb, of het feit dat die drie steeds weer opnieuw worden samengebracht. Het probleem zit 'm vooral in het feit dat ik als solospeler gewoon weinig in deze bundelingen van minigames te zoeken heb. En ik die minigames te weinig interessant vind om aan te zwengelen voor mijn kids of als er vrienden op bezoek zijn. Dat zal met het nieuwste deel in de serie ook niet gebeuren.

Een verhaal

Mario & Sonic op de Olympische Spelen: Tokio 2020 begint hoopgevend met een heus



weetje • weetje

Door in de singleplayer te vorderen speel je langzaam maar zeker een plattegrond van Tokio vrij, inclusief landmarks en sportevenementen.

singleplayer-avontuur, inclusief een verhaal. En wát voor een verhaal! Eggman en Bowser werken samen om Mario en Sonic op te sluiten in een retrogame die is gebaseerd op de Olympische Spelen die in 1964 in Tokio werden gehouden. Maar uiteraard gaat er iets mis en raken die twee schurken zelf ook in de game opgesloten.

Inderdaad, een flutverhaaltje, maar wel een mooi excuus om met je (vrij te spelen) Mario- en Sonic-personages niet alleen deel te nemen aan de evenementen van Tokio 2020, maar ook aan retrogames zoals die in 1964 werden gespeeld... alleen bestonden videogames toen nog niet (echt), en zeker die van Mario en Sonic niet. Maar goed, alles in dienst van het verhaal.

Zinloze grind

Dat is dus hét nieuwe ding van deze Mario en Sonic: dat er 10 retrogames in zitten. Maar doordat die 10 retrogames nog beperkter zijn dan de 24 moderne minigames, konden die mij ook niet lang boeien. Na een kwartiertje, misschien een halfuur, was het vernieuwende gevoel van al die retro-shit wel uitgewerkt en restte mij niets anders dan een zinloos aanvoelende grind



Je zou denken dat bepaalde figuren een neuslengte voordeel hebben op de finishfoto.



Elke Olympische Spelen zijn er weer duizenden valse toegangskaartjes in omloop. Ik ben er in 2012 in Londen ingetrapt met kaartjes voor de finale rolstoelhoogspringen.

"Zelfs voor de leukste minigames hebben we veel betere alternatieven in huis"

door de singleplayer, met even stupide als langgerekte dialogen en minigames die gewoon te beperkt waren om écht te kunnen boeien. Het leukst was het vrijspelen van minigames en personages. Niet omdat ik die minigames en personages nou zo interessant vond, maar omdat dit vrijspelen me in elk geval nog een soort gevoel van progressie gaf.

Vervolgens heb ik mijn kids maar eens geroepen (ze waren om een of andere reden Buiten Aan Het Spelen!) om de multiplayer te proberen.

Meevallers

Om te beginnen de meevallers: je kunt alle games niet alleen met zwaaibewegingen van de Joy-Con, maar ook gewoon met de knoppen van die Joy-Con besturen. Enneuh ... sommige minigames (zoals het racen met hoverboards, voetbal, karate, en gek genoeg ook speerwerpen) vonden we best leuk. Dan de tegenvallers.

Tegenvallers

Je kunt de game alleen spelen met Joy-Con – andere controllers worden niet ondersteund. De meeste van de sporten kenden we al uit vorige delen, zoals dat hardlopen, waarbij je heel snel op een knop moet drukken, of heel snel de Joy-Con op en neer moet bewegen.

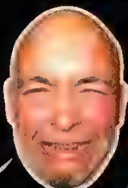
Er zijn geen toernooien en je kunt ook geen sets van minigames maken, waardoor a) je ruziet over welke minigame je als volgende gaat spelen b) iemand de knoop doorhakt c) je om beurten of tegelijk die minigame speelt en d) binnen een paar minuten weer bij a) bent beland.

Tel daarbij op het feit dat we zelfs voor de leukste minigames (zoals het racen met hoverboards, voetbal en karate) veel betere alternatieven in huis hebben (zoals Mario Kart, FIFA en Smash Bros.) en je begrijpt dat we na een middagje met lichte tegenzin alle spelletjes eens geprobeerd te hebben het hele nieuwe M&S-pakket geen blik meer waardig hebben gegund. Zélfs niet voor het speerwerpen.

SCORE 35

Ik begrijp niet waarom er nog steeds nieuwe delen uitkomen in deze serie. Mijn kids ook niet. Blijkbaar blijven mensen de games kopen, maar waarvoor dan? Waarschijnlijk zijn wij gewoon de doelgroep niet.

JURJEN



Een uur of vijf voor de singleplayer, daarna nog een uur of vijf rommelen in de multiplayer - als je dat volhoudt, tenminste...

10 UREN

BASICS

MINIGAMES
SEGA / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

MET BLAREN OP DE VINGERS EN BLOEDENDE OOGBOLLEN GAAN WE HET NIEUWE JAAR IN

VAKANTIEGEVOEL ZONDER HUILENDE BABY'S IN HET VLIEGTUIG



Titel: The Touryst
Platform: Switch
Prijs: € 19,99



Heb je ook weleens het gevoel dat je even niet wil beginnen aan die nieuwste Triple A-game omdat je simpelweg geen tijd hebt om er al die uren in te investeren? **Precies voor dat soort momenten is The Touryst een heerlijk cadeautje.** Deze kleurrijke vakantiesimulator weet namelijk een uitstekende balans te vinden tussen een adventure-game en een strakke platformer, en doet dat met een oneindige berg charme.

In The Touryst ben je uiteraard de toerist aan het uithangen en ontdek je exotische eilanden als Ybiza, Hawayy of Fijy. Je doet quests door wat te winkelen, te surfen, foto's te maken of andere vrolijke activiteiten uit te voeren. Daarnaast ben je op zoek naar mysterieuze monumenten, **die stuk voor stuk gevuld zijn met unieke manieren om je platform- en puzzelskills te testen.** De grafische stijl ondersteunt de ontspannende vibe door middel van vrolijke voxels en slimme effecten. Bovendien is een strakke framerate van 60fps aanwezig om je optimaal te laten genieten van je vakantie.

The Touryst is een korte game: in vijf uur kun je het einde wel zien, maar dat is juist ook de kracht van deze indiegame. De creatieve gameplay-elementen worden niet herhaald, **zodat je steeds met iets anders bezig bent.** Gun jezelf even vakantie van lange en ingewikkelde kaskrakers en ontspan met dit heerlijk vrolijk tussendoortje.

OORDEEL:
Vijf uit de vijf perfecte piña colada's. Jammie.

VOOR DE FIJNPROEVER: VEEL KWALITEIT, WEINIG KWANTITEIT



Titel: Capcom Home Arcade
Platform: Capcom Home Arcade
Prijs: € 229,-

Inhoudelijk is de Capcom Home Arcade vergelijkbaar met plug-&-play-consoles als de SNES Mini en PlayStation Classic, maar dan met twee hele grote verschillen: de omvang van het apparaat en de aankoopprijs. De CHA is namelijk een verzameling van arcadeklassiekers, en de console bestaat daarom uit twee volwaardige arcadesticks. **De prijs? 229 euro. Slik!** De controller bestaat echter uit onderdelen van Sanwa en de knoppen en sticks klikken dus heerlijk weg. Een beetje Sanwa-stick kost los al makkelijk 150 à 200 euro, dus 229 piek voor een unieke Sanwa-unit met twee sticks én een ingebouwde miniconsole met vlekkeloze emulatie is eigenlijk een koopje.









De prijs wordt extra gerechtvaardigd door de aanwezigheid van de sublieme beat-em-up Alien vs. Predator en de haast mythische shmup Progear. Dit is de eerste keer dat beide arcadelegenden officieel commercieel verkrijgbaar zijn voor thuisgebruik, en dat is geweldig nieuws voor de arcadefanaat. AvP is het onbetwistbare hoogtepunt van het genre en Progear is een grafisch meesterwerk; **het is wonderbaarlijk hoe shmup-legende Cave zulke prachtige pixel art uit Capcoms CPS2-systeembord heeft weten te persen.** Met de overige 14 games zit het ook snor, vooral als je dus van fighters, beat-em-ups en shmups houdt. Street Fighter II, 1944: The Loop Master, Darkstalkers, Final Fight, Gigawing – het gros van de klassiekers waarmee Capcom in de jaren 90 zowat synoniem met arcade werd zit erin.

En toch knaagt er een gevoel van karigheid. Waarom is er maar één versie van Street Fighter II? En waarom is het Hyper Fighting in plaats van het completere Super Turbo? Waarom zit Mega Man: The Power Battle er wel in, maar niet Mega Man 2: The Power Fighters? Waarom Darkstalkers en geen Darkstalkers 3!? Waar zijn die andere CPS1/2-klassiekers zoals Mercs, Mars Matrix, Street Fighter Alpha en Shadow of Mystara? **En waarom zijn CPS3-games, zoals Street Fighter III en Red Earth, helemáál afwezig?!** Ik wil zo ontiegelijk graag dat deze prachtige unit de ultieme viering is van Capcoms arcade-nalatenschap, maar de gameselectie voelt daar gewoon net te mager voor.

SCORE 75

WÉÉR EEN EXCUUS OM MIJN STETSON TE DRAGEN



Titel: Red Dead Redemption 2
Platform: PC
Prijs: € 59,99



Of ik opnieuw te paard wilde voor de pc-versie van Red Redemption 2. Yeehaaw, oh hell yeah! Dat hoef je me echt geen tweede keer te vragen, al is het maar omdat ik dan weer een reden heb om mijn awesome Stetson-cowboyhoed op te zetten. Sowieso speel ik RDR2 nog met veel plezier op m'n Xbox One **(heb de PS4-versie uitgespeeld en ben op de andere console opnieuw begonnen)**, en hoewel ik sceptisch was over Red Dead Online zijn vooral de verhalende missies online echt leuk om te spelen. Maar voor de pc-versie ligt de focus natuurlijk ook op de prestaties, want hij kan er nog mooier uitzien dan de One X-versie.

De launch van de game is trouwens niet bepaald vlekkeloos verlopen. Veel mensen kregen niet eens de Rockstar Games Launcher aan de praat, maar lukte dat eenmaal wel, dan was de game behoorlijk buggy en waren er stevige framedrops. Daarom heeft



de ontwikkelaar in de eerste week flink wat patches uitgebracht en zover ik heb kunnen peilen, heeft dat flink geholpen. Goddank had ik er zelf sowieso niet zo veel last van en kon ik dus meteen aan de slag, 'gewapend' met een HP Obelisk met een GTX 1060, 16 GB ram en i7-8700, volgens Rockstar de aanbevolen specs. **Maximum settings zat er dus niet in, en 4K al helemaal niet, maar dat maakte de boel niet minder adembenemend mooi.** Hier en daar wilde de game weleens wat frames droppen, maar het zag er over het algemeen net zo mooi uit als de Xbox One X-versie.



Maar los van al het spec-gebrabbel is dit gewoon een meesterwerk. De open wereld, flora en fauna, het verhaal van Arthur Morgan, het feit dat je een band krijgt met je paard, de talloze spannende en soms grappige missies en zijmissies – deze game mag nog steeds tot de all-time classics worden gerekend. En dan hebben de pc-gamers ook nog een aantal **extra missies, meer paarden, twee extra schatkaarten en nieuwe wapens.** Oftewel: reden genoeg om deze game eindelijk (of nog een keer) te gaan spelen. Hou je van een lekker traag tempo en je eigen gang gaan in een game? Dan is dit bijna pure perfectie en een echte topper!

OORDEEL:



NET GEEN MEDISCH WONDER



Titel: The Stretchers
Platform: Switch
Prijs: € 19,99

Een briljante co-op-game is goud waard. De fictieve decibelmeter in mijn woonkamer heeft nooit een hoger punt bereikt dan bij een potje Gang Beasts, Heave-Ho of Overcooked. Toen Nintendo plots The Stretchers aankondigde en deze diezelfde dag nog uitbracht, had ik goede hoop voor meer plezier op de bank. Alle ingrediënten leken dan ook aanwezig voor een avond als geen ander.



Het idee achter de gameplay is echt lekker maf: **met z'n tweeën moet je lichamen verzamelen op locaties gevuld met trampolines en langs vliegende cirkelzagen,** die je vervolgens in je ambulance moet krijgen.
Je kunt lichamen los meeslepen, maar je bent sneller door samen te werken en een kleine berg mensen op een brancard te leggen. Uitstekende ragdoll-physics maken dit het leukste onderdeel uit de game, omdat het gewoon geinig is om levenloze lichamen op nonchalante wijze rond te slingeren. Deze duw-en-trekactie met brancards vol lichamen vormt de kern van je bezigheden in The Stretchers.
Even voor de duidelijkheid: dit is een Nintendo-game. Er komt dus geen bloed of verminkte torso's aan te pas. De slachtoffers zijn enkel duizelig gemaakt door de onopmerkelijke bad guy Captain Brains.
Net als in een game als Overcooked is samenwerken (of een poging tot) de grote fun-factor. Al snel begin je naar elkaar te schreeuwen ('PAK DAN DIE FOKKING BENEN!') en ontstaat er een haat-liefderelatie met je medespeler.
Hoe goed The Stretchers



tot nu misschien klinkt; toch komt de game niet helemaal lekker uit de verf. **Het grootste probleem is dat het spelen al snel als werk voelt.** Er worden pogingen gedaan om wat variatie in de gameplay aan te brengen – denk aan het synchroon zagen van boomstammen of langzaam vervoeren van een bom – maar in de basis is het allemaal erg veel hetzelfde. Vooral als je langer dan een halfuur bezig bent met The Stretchers, voelt het vermoeiend om weer op pad te gaan om lichamen te verzamelen.
Helaas, pindakaas. The Stretchers was echt zo'n game die ik graag leuk wilde vinden. De trailer beloofde veel goeds, maar het is de makers net niet gelukt om de ultieme couch co-op-game af te leveren.
Als je de game in korte stints speelt, of samen met iemand die echt heel veel passie voor het werk van ambulancepersoneel heeft **(er is vast iemand!)**, is dit best aardig. Speel je de game te lang, dan kun je net zo goed echt medisch werk gaan doen.

OORDEEL:





ESPORTS UPDATE



De kerstbomen staan volop te shinen in de woonkamers en het eerste vuurwerkgeknal is alweer hoorbaar; kortom, het jaar loopt op z'n eind. Wat zeg ik ... een heel decennium loopt op z'n eind! En het was een belangrijk decennium – niet alleen voor gamen in het algemeen, maar zeker ook voor esports!

VAN KELDER NAAR OLYMPISCH

Tijdstip: tien jaar geleden. Locatie: Dreamhack. Terwijl duizenden zwetende gamers hun eerste stappen in Minecraft zetten, zijn in een paar andere zaaltjes een stel skillvolle Counter-Strike-spelers aan het strijden voor enkele duizenden dollars.
Tien jaar later is dat wel anders. Niet alleen omdat Minecraft heeft plaatsgemaakt voor Fortnite, maar ook omdat die Dreamhack-zaal een stadion is waar tienduizenden dolenthousiaste fans zitten.
Eind 2009 werd League of Legends uitgebracht en in 2011 vond het eerste wereldkampioenschap plaats. De MOBA van Riot Games was gigantisch populair, maar esports nog niet. In een klein zaaltje speelden de beste spelers ter wereld voor de prijzen. Tegenwoordig worden de grootste wedstrijden gespeeld voor tienduizenden fans. Absolute hoogtepunt? De finale in het Olympisch Stadion van Peking met zo'n 50.000 supporters, en Riot Games heeft al aangegeven dat in 2020 dunnetjes over te willen doen.



Meeste online kijkers op hoogtepunt *(China niet meegerekend)*

World Championship 2019
4 miljoen, League of Legends
Fortnite World Cup 2019
2,33 miljoen, Fortnite
World Championship 2017
2,1 miljoen, League of Legends
World Championship 2018
2,05 miljoen, League of Legends
Free Fire World Series
2,02 miljoen, Free Fire

Dikke dollars

Tijdstip: tien jaar geleden. De economie ligt op z'n gat en dat zorgt mede voor een dikke terugval aan sponsor-inkomsten. Slechts een magere $4,1 miljoen wordt als prijzengeld uitgekeerd ... over alle toernooien in totaal!
Heden ten dage ligt ook dat ietsje anders. The International 2019 kende een prijzenpot van ruim 34 miljoen dollar en Fortnite heeft het afgelopen jaar meer prijzengeld uitgekeerd dan alle esports-toernooien tussen 1998 en 2010 bij elkáár.
En dat is 'slechts' prijzengeld. Er zijn tegenwoordig spelers die ook nog eens miljoenen verdienen met salarissen, sponsorinkomsten en andere bijverdiensten. En dan de transfermarkt: vorige maand werd bekend dat Cloud9 voor anderhalf miljoen dollar een (modale) speler uit de Amerikaanse League of Legends-competitie heeft aangekocht.

Hoogste prijzenpotten

The International 2019
$ 34,33 miljoen, Dota 2
Fortnite World Cup
$ 33,63 miljoen, Fortnite
The International 2018
$ 25,53 miljoen, Dota 2
The International 2017
$ 24,69 miljoen, Dota 2
The International 2016
$ 20,77 miljoen, Dota 2

Mainstream

In Nederland gaat het tegenwoordig ook helemaal los. Alle voetbalteams in de Eredivisie moeten bijvoorbeeld een esporter in dienst hebben. Zo heeft Dani Hagebeuk nummer 46 gekregen bij Ajax en is hij daadwerkelijk onderdeel van de Ajax-selectie, en komt hij als FIFA-speler wekelijks uit in (inter)nationale competities.
Ook in het buitenland weten ze dat Nederland bestaat; in 2016 en 2019 vond het Europees kampioenschap League of Legends plaats in Ahoy Rotterdam. Beide keren waren de kaarten binnen mum van tijd uitverkocht; en dan hebben we het over 20.000 fans uit alle hoeken van Europa! Ook Amsterdam heeft uitstekend bezochte wereldkampioenschappen meegemaakt van Rocket League en Tekken 7. Esports is heet in Nederland.



En nu?

Met de komst van stadions specifiek voor esports lijkt een nieuwe stap te worden gezet. Overwatch en League of Legends organiseren wereldwijde competities met spelers die standaard een salaris krijgen dat tot in de miljoenen kan lopen. En met de komst van Fortnite lijkt de race naar de hoogste prijzenpot pas echt begonnen; Dota 2 spande jarenlang de kroon, maar Epic Games lijkt het stokje graag over te nemen.
Dan heb je nog de kwestie Olympische Spelen. Al jarenlang wordt er gediscussieerd of esports Olympisch moet worden. Tijdens de Winterspelen van 2018 in Korea werd een StarCraft 2-toernooi gehouden en volgend jaar vinden Rocket League- en Street Fighter-toernooien plaats in aanloop naar de Spelen van 2020.
Esports lijkt eindelijk het grote publiek aan te spreken en wie weet varen we over tien jaar ons OWranje (yep, dat is echt de naam van ons nationale Overwatch-team) door de grachten van Amsterdam nadat zij Olympisch goud hebben gewonnen. Oké, dat laatste is misschien iets té optimistisch... ✖



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Wat heeft Samuel ertoe gezet om voor PU te gaan schrijven?
- A) Dikke doekoe.
- B) Second Life.
- C) Dragon Ball.

2 Enneeh, wat heeft JJ ertoe gezet om voor PU te gaan schrijven?
- A) De PlayStation.
- B) De Commodore 64.
- C) De Atari Jaguar.

3 O, en nu we het toch over JJ hebben: wat heeft-ie nu weer kapot geslagen?
- A) Z'n honderdste controller: een mijlpaal!
- B) Z'n telefoon, die op een kussen naast hem lag.
- C) Z'n keuken.

4 Yep, Death Stranding is dit jaar onze GotY geworden. Maar er was even sprake van een andere titel. Welke was dat?
- A) Sekiro: Shadows Die Twice.
- B) Star Wars Jedi: Fallen Order.
- C) Apex Legends.

5 Welke publisher heeft de meeste games uitgegeven en hoeveel waren dat er?
- A) Ubisoft met 947 titels.
- B) Electronic Arts met 1635 titels.
- C) Devolver met 1986 titels.

6 We spraken deze maand iemand die een rare obsessie heeft met melk. Wie dan?!
- A) Lando Norris.
- B) Hideo Kojima.
- C) Onze lievelingsabonnee Niels!

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DEZE SEAGATE 2 TB GAME DRIVE VOOR DE PLAYSTATION 4!

PU 312 LIGT EIND JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SAMUEL SPREEKT MET 'NEERLANDS TROTS' KWEBBELKOP OVER ZIJN GAMEBEDRIJF
- GRADDUS GAAT HELEMAAL OCD EN RANGSCHIKT VIDEOGAMEVIJANDEN
- DOET SAMUEL WEER EENS EEN PU RETRO - OVER DUNGEONS IN GAMES DEZE KEER
- GAAT DE WONDERSPONS NAAR EEN APPLE-EVENT IN NEW YORK
- GAAT MARTIN LEKKER KNOPPIES DRUKKEN OP CES 2020

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT PLANET ZOO

Oorspronkelijk stond de review van Planet Zoo in de planning voor twee pagina's, maar vanwege ruimtegebrek werd dat teruggebracht naar eentje. En omdat Ed al een beetje vooruit had gewerkt, waren er ineens drie plaatjes met bijschriften over ...







UIT DEN OUDEN DOOSCH

Ik ben een enorme sportfan, zowel actief als passief. Zo heeft mijn vrouw onze zomervakantie voor volgend jaar al geregeld, maar ik heb geëist dat ik terug zou zijn als de Olympische Spelen in Japan beginnen! Over Olympische Spelen gesproken; toen ik de review van de olympische Mario & Sonic-game in dit nummer las, kreeg ik een vaag beeld van een olympische game die ooit op onze cover moet hebben gestaan. Na enig speurwerk vond ik 'm: het dubbele zomernummer van 1996! En gezien het beeld is het begrijpelijk dat ik 'm niet meer zo scherp voor ogen had ...
ED



BIG APPLE

Alsof die Wonderspons niet al genoeg naar de US van A was geweest dit jaar (Los Angeles en Chicago) ging die lucky bastard afgelopen maand ook nog even naar New York heen en weer. Apple presenteerde daar namelijk de beste iPhone-, iPad-, macOS- en Apple TV-games en -apps van 2019. En los van het feit dat het een zeer geslaagd event was (en hij even met Phil Schiller sprak, de nummer twee van Apple), had Dennis meer dan genoeg tijd om 's ochtends en 's avonds ook even de stad in te gaan, wat een paar prima plaatjes opleverde. Volgend maand staat er in elk geval een uitgebreide Special Report van zijn hand op de planning!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

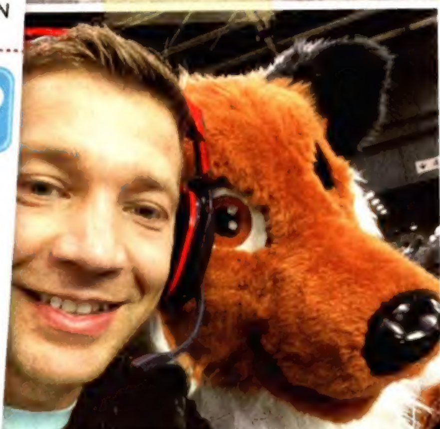


YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



HARIGE VRIENDJES

Zoals je eerder in deze PU hebt kunnen zien, was het afgelopen maand weer een dolle boel tijdens Heroes Dutch Comic Con. Wat opvalt is dat bezoekers elke editie meer moeite lijken te doen om hun outfits verder te vervolmaken. Heel erg tof. We hebben dan ook de meest bizarre en indrukwekkende creaties voorbij zien komen, maar wat vooral opvalt, is dat er elke keer weer méér van die Furry's rondlopen. Je weet wel, van die vrolijke snuiters in een harig honden- of poezenpak die ook regelmatig spannende feestjes bezoeken (check maar online). Anyway, die Furry's wisten vreemd genoeg Martin steeds weer te vinden tijdens Comic Con. Martin wilde verder niet uitweiden over zijn nachtelijke hobby's...



MEET THE POWERFRIENDS

Vaste kijker van onze stream en creatieve duizendpoot, Paul Rozenbeek, maakte voor Heroes Dutch Comic Con deze mooie platen van onze vaste stream-crew. Vol met knipogen naar gebeurtenissen tijdens onze live-escapades. Dat moet op een shirt! En in dit geval ook op een trui. Nu te scoren op pu.nl/shop.



Tjeerd aka Chef's Special. Gebaseerd op Captain America/Wolverine. Pannendeksel als schild, pollepels als klauwen.



Lucas aka The Navi-gator. Gebaseerd op Navi/Cyborg met een robotkrabklauw en kleine elfenvleugeltjes.



Jacco aka Zippy. Gebaseerd op Iron Fist/The Flash. De supersnelle, witte-band-karate-'specialist'.



Wouter aka Routerman. Gebaseerd op Superman/Batman, hangt aan een touwtje omdat hij kan 'vliegen'.



Martin aka Mr. Marvellous. Gebaseerd op Mr. Fantastic/Nightwing. Past met zijn 'perfecte maten' in alle kleding. Duimstokken als wapens.



Dennis aka Baron Banana. Gebaseerd op Punisher/Captain Boomerang. Bananen-guns en banaan-boomerang.

DE FRAMEDROPE AWARDS 2019

WELKOM ALLEN, BIJ DE ENIGE PAPIEREN GAME AWARD SHOW VAN DE BENELUX! IK BEN JULLIE TEKENAAR, JORDI PETERS EN WIE ZIJN MIJN GROTE WINNAARS DIT JAAR? ZIET!

SURPRISE WALKING SIMULATOR

LEEG

NOMAD

DAYS GONE

RRRR

VERNUFTIGSTE FEMINISTISCHE POWERTOOL

JE MOEST EENS WETEN WAT IE ALLEMAAL IN BED KAN!

GEARS 5

MINSTE FUCKS

Untitled Goose Game

VETSTE CROSS-OVER DIE NOOIT GEBEURDE

LUIGI TIME!

BACK OFF, MAN.

?

Luigi's Mansion 3 & GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME REMASTERED

ALLERLEUKSTE POKÉMON

BIEP BOEP!

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

EN DAT WAS HET DAN VOOR 2019, BESTE LEZERS. DANK VOOR HET LEZEN! IK VIND HET STEEDS WEER GEZELLIG ALS JULLIE ER BIJ ZIJN. FIJNE FEESTDAGEN EN HAPPY GAMING!